3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

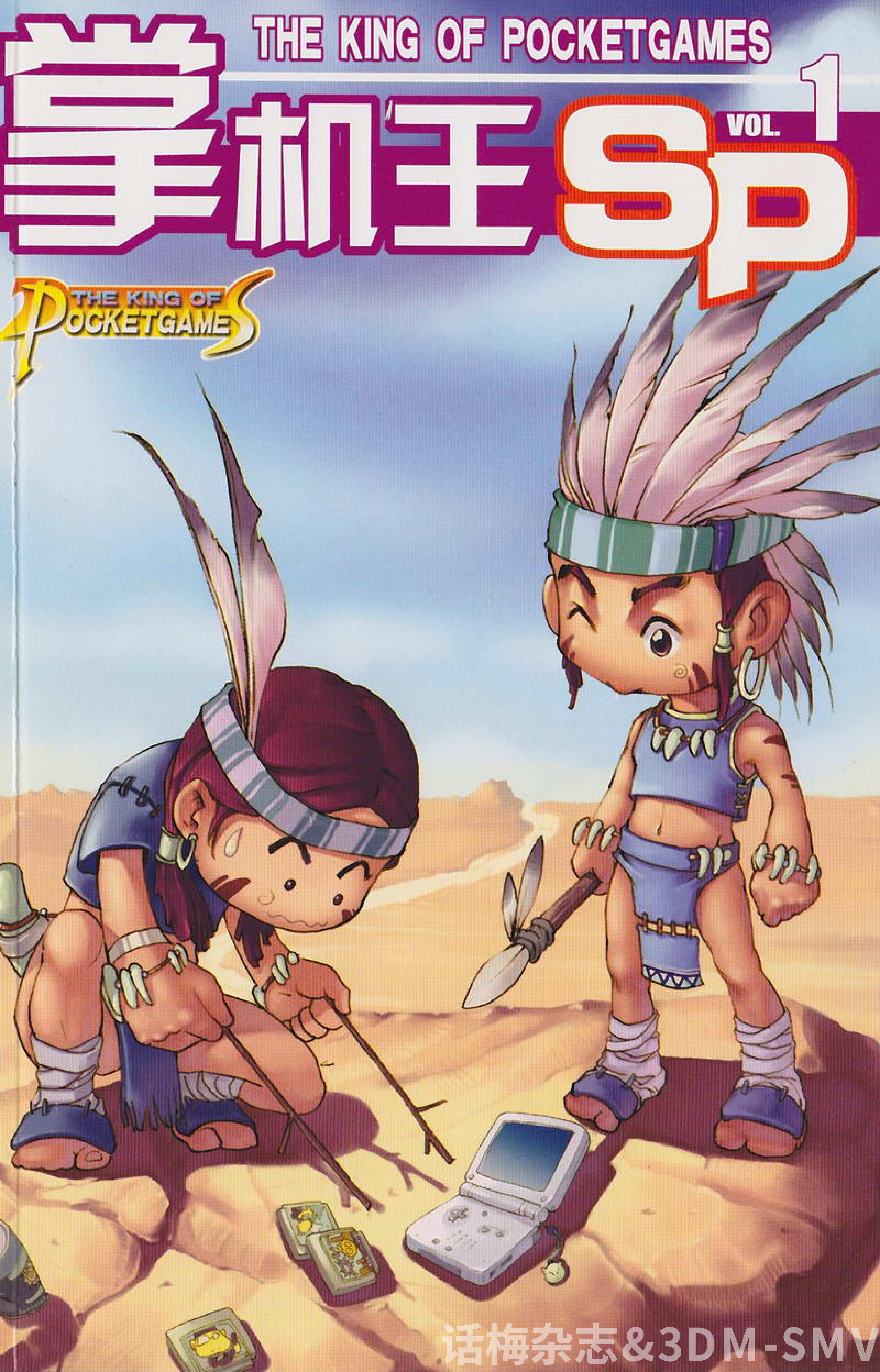
3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.1
THE KING OF POCKETGAMES
话梅杂志&3DM-SMV



让你在畅游《掌机王SP》的同时
还有机会获得"GBA SP"大奖!

参与方法：

只要在2004年6月25日前（以邮戳时间为准）剪下本期"掌门人SP"栏目中179页右下角的印花，并贴在信封背面寄至"兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 《掌机王》收，邮编730000"，你将有机会获得我们送出的GBA SP。中奖名单将在下一辑《掌机王SP》上公布，敬请关注！



LIKY



◆在编辑部众多小编的鼎力支持下，全新面貌的《掌机王 SP》诞生了。既然有“SP”字样，当然与以前的九辑《掌机王》有所不同了，无论是栏目的设置还是内容的制作，我们都力求给大家特别的感觉，希望大家能喜欢。

◆《掌机王》有了两位新同事加入，分别是马修和铭风，他们今后将为大家奉上更多精彩的内容，希望大家多多支持。

◆请大家一定记得给我们来信，多提建议和批评，谢谢。

马修

★马修给大家问好，第一次写寄语，总觉得自己要写得太多，但手指搭上键盘，又不知所云。

★天气热，所以颓废，因为颓废，所以精神饱满时和没睡醒时没什么差别，于是就干脆熬了几夜，终于觉得自己有点“亚健康”了。

★近来整理硬件信息，看到国外俱乐部给 SP 换壳换得热热闹闹，就把自己的SP外壳也DIY一番，做个“马修个人限定版SP”。

★为了尽早玩到心仪的NDS，攒钱计划启动，而最近说得最多的话就是“距离 NDS 又近了 N 元……”

铭风

◎各位玩友好，我是新来的小编铭风，很荣幸能成为《掌机王》的新生力量。

◎最近编辑部N多人在玩《机器人大战MX》，耳边经常响起热血的喊声和乐曲。而能与之抗衡的游戏要属《马里奥对大金刚》了，“呜呼”，“哇哈”的喊声也颇震撼啊。

◎《海贼王》232 话了，不知道下一个同伴造船工会是什么样子的呢？

◎不知大家对《掌机王SP》的看法如何，有意见和建议可一定要来信和Email告之我们哦。同时也希望各个爱好掌机的玩家都能参与进来，让《掌机王》成为掌机一族聚集的地方。

意见与建议请发至：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 《掌机王》收

邮编：730000 或发 Email 至 pocket@ucg.com.cn








掌机王SP VOL.1 CONTENTS 目录





封面插图：笨笨鱼

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

三大精彩

精彩影像VCD——口袋光环





索引



2



口袋妖怪吊饰，
背面可以擦屏幕哦！
（随机送出一款）

3





特别报道

文：LIKY

时尚掌机PSP完全解析

索尼一直走在时尚数码产品的前沿，他们的每一款数码新产品都能受到世人的广泛关注，而其中，被称为“21世纪的Walkman”的新掌机PSP更是今年大家眼中焦点中的焦点。美国当地时间5月11日上午，当SCEA的平井一夫社长手持这款焦点掌机第一次出现在世人面前时，台下所有人的视线一下子就被这款造型时尚的主机攫住了，全黑的机身闪耀着金属光泽，4.3英寸16:9的超大屏幕尤其引人注目……大家似乎都惊叹于PSP那靓丽的外形而忘掉了欢呼，下面就让我们对这款新世代掌机来个亲密接触吧。



方向键

十字键采用PS系列手柄一贯的四向分离的设计，令操作更准确。

记忆棒指示灯／无线LAN指示灯

黄色的指示灯为记忆棒指示灯，插入记忆棒时黄色指示灯就会亮起；下方的绿色指示灯为无线LAN指示灯，开启无线连接时绿灯就会亮起。

类比摇杆

PS系列手柄上熟悉的类比摇杆在PSP上也没有漏下，变得更细小了，可以灵活地360度旋转，摇杆表面有细小的凹凸设计以增加摩擦力。

立体声扬声器

立体声扬声器处于类比摇杆右下方，看起来很小。

电池

PSP内置了1800mAh锂离子充电电池（听音乐支持8小时，看UMD影像支持2.5小时）。

HOME键

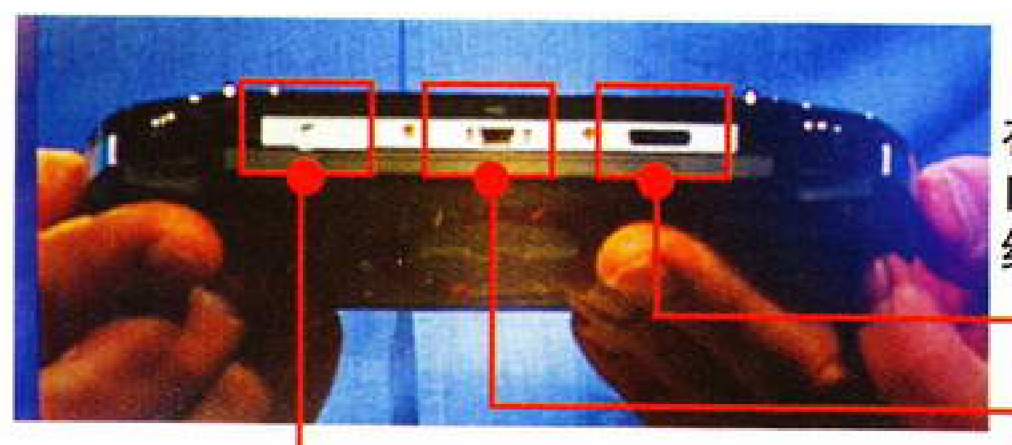
呼出各种菜单的功能
机的各种系统设定，
放音乐和影像时也会



PSP左侧面



▲PSP支持索尼的记忆棒Memroy Stick Pro DUO，记忆棒的插槽在主机左侧部，可以看到插槽处“Memroy Stick DUO”的字样。另外无线通信功能的开关也处于左侧部（PSP采用IEEE802.11b的无线LAN标准），从这个画面也能看到立体声耳机的插孔处于主机底部的最左边，靠近系挂机绳的地方。



PSP 顶部

在主机的顶部可看到中央的USB 2.0端口，端口左边是开启碟仓的滑动开关，端口右边的是红外线端子。

红外线端子

USB 2.0端口

碟仓滑动开关

L、R键

从图上看起来L、R键似乎是白色的，其实它们是透明的。

△、○、□、×

经典的“△、○、□、×”4个按键分布在屏幕右边，相比于PS手柄上的4键显得稍微小了一些，不过不影响手感。

电源指示灯/HOLD指示灯

开机时绿色电源指示灯就会亮起，另一个黄色的为“HOLD”指示灯（HOLD功能是锁定，即主机上所有按键不可操作只能通过线控操作）。

SONY

170mm

74mm

POWER

HOLD

SELECT START

显示键、音乐键

方块图标的“显示键”，估计为关闭/开启屏幕，或是开关背光灯用的，比如听音乐时就可关闭PSP屏幕。“显示键”右边的是音符标志的“音乐键”，这应该是快速进入音乐播放画面的快捷键。

SELECT、START键

大家熟悉的“选择”、“开始”键。

音量调节键

“－”为减低音量，“＋”为增加音量。

键，调整主
在玩游戏、播
用到。

UMD光碟

UMD全称为Universal Media Disk，直径为60mm，重量只有10克左右。最大容量为1.8GB，是普通CD－ROM的3倍左右。



MAGICGATE

Memroy Stick Pro DUO插槽

碟仓

PSP主机背面就是UMD光碟的碟仓，绘有漂亮的PSP LOGO。

PSP右侧面



▲电源开关键设计在主机右侧面，有三档，分别为“ON”、“OFF”和“HOLD”。主机可外接电源，电源插孔就设计在底部右方，靠近电源开关键。

PSP 基本规格

名称	Play Station Portable (PSP)
标准色	黑色
尺寸	长 170mm × 宽 74mm × 厚 23mm
重量	260g（含电池）
CPU	PSP 专用 CPU（主频 1～333MHz）
内存	32MB
DRAM	4MB
显示屏	4.3英寸 16：9 宽屏 TFT 液晶，1677 万色 480 × 272 分辨率，光强最大每平方米 200cd
音乐输出	立体声
扩张端子	IEEE 802.11b(Wi-Fi)、USB 2.0(Target)、Memroy Stick DUO 记忆棒插槽、IrDA、IR Remote(SIRCS)
光驱	UMD 专用光驱
对应软件	PSP 游戏、UMD 音乐软件、UMD 视频软件
外接插孔	外接电源插孔、电池充电插孔、耳机／麦克风／手柄通用插孔
操作按键	十字键（上下左右）、类比摇杆、按键（△、○、□、×）、L、R、START、SELECT、HOME、POWER（ON、OFF、HOLD）、显示键、音乐键、音量调节键（－、＋）、无线 LAN（ON、OFF）、UMD 出仓键
电源	内置锂离子充电电池、AC 电源
保护机能	区域码控制、年龄限制
配件	支架、耳机、外接电池包、携带包、挂机绳、键盘等

多种款式的 PSP

PSP 的标准颜色为黑色，不过官方还展出了其他颜色的主机，包括黄色、白色、银色等，另外，为配合某些游戏的发售，索尼还推出了各种限定版PSP，比如《GT4 Mobile》限定版PSP 和《杰克 2》限定版PSP 等。



▲《杰克 2》限定版 PSP。



▲白色的《GT4 Mobile》限定版，左上角有《GT4》的 LOGO。

PSP 周边大检阅



线控

在索尼的 MD 上经常见到的线控也可以用在 PSP 上，这样在PSP播放音乐或者影像时可以更方便地操作了。



挂机绳

穿上挂机绳后可以将PSP挂在脖子上(会不会压脖子啊？ －_－b)，而且这种挂机绳附带了耳机，一举两得。挂机绳有多种颜色可选择。



PSP 布袋

PSP 这么精致的主机当然需要良好的保护，所以索尼预定随 PSP 主机同时发售这种专用布袋，上面印有 PSP 的 LOGO.





PSP 专用支架

在欣赏影片的时候如果嫌手拿得累不妨将PSP放在专用支架上。

GPS 套件

利用 USB 连接的 GPS 套件，连接后可以让 PSP 具备全球定位功能。



USB 摄像头

通过 USB 接口 PSP 可以接上摄像头，这个摄像头采用和索尼某些笔记本电脑的摄像头同样的设计，镜头可以 180 度旋转。有了摄像头，PSP 上一定会出现许多类似 "EyeToy" 那样的游戏。





专用键盘

通过 PSP 的 USB 接口连接的专用键盘，通体透明，非常小巧，采用触摸式设计。



外接电池包

外接电池包能提供 PSP 额外的 10 小时使用时间，长时间在户外这绝对是必不可少的装备。仔细看电池包的下部有一排指示灯，应该是剩余电量的指示灯，能够更精确地显示剩余电量。

文：SOUL

PSP 游戏大检阅

PSP 目前已经公布画面的游戏就已经有数十款，限于版面有限，这里主要选择了一些较受我们玩家关注的作品进行简单的介绍。

真・三国无双（暂名） | Koei | ACT

光荣公司现在摇钱树游戏，已经确定将与PSP主机同时发售！



NBA Street | EA | SPG

EA的大作运动游戏，系列新一作就在PS2上就狂销150万套以上。

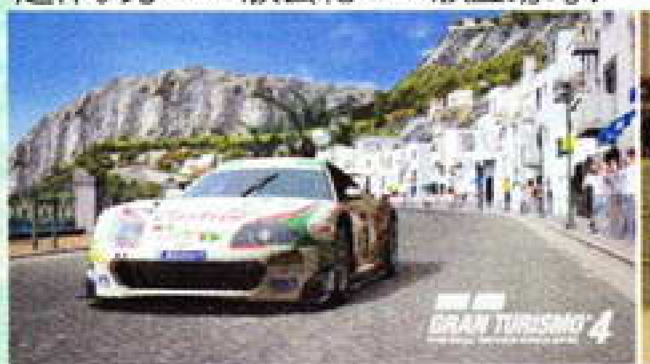


永恒传说（暂名） | Namco | RPG

虽然还没有明确的消息，但可以肯定这将是一款复刻版游戏。

GT 赛车 4 MOBILE（暂名） | SCE | RAC

绝对是PSP上的头号杀手级软件，虽然目前只公布了CG动画，但可以想像这一定是充分发挥PSP机能之作。另PSP版会和PS2版互动吗？



到哪里也一起 | SCE | AVG

《到哪里也一起》早在PS时期对应Pocket Station就取得了成功，这次在索尼真正的掌机上，可算是实至名归的"到哪里也一起"了。

新山脊赛车（暂名） | Namco | RAC

"《山脊赛车》系列"是在PS早期的辉煌作品，这次公布的宣传片断上可以看到系列前四作的画面，还有，我们的永濑丽子回来了。

天键地门 | SCE | ACT

类似"《无双》系列"玩法的原创作品，时代背景也是设定在古代。



捉猴啦！（暂名） | SCE | ACT

可以预见，这是一款复刻，再加上部分新要素的游戏。

装甲核心 方程式前线 | FromSoftware | ACT

还是FromSoftware有诚意，他们推出是系统全新作。

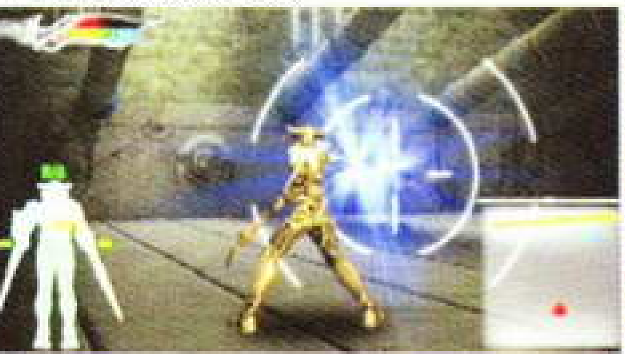
虹吸战士：洛根之影 | SCE | ACT

PSP版希望游戏性方面能够回到系列最初两作的感觉。



炼狱 | Hudson | A・RPG

来自Hudson全新作品，剧情以科幻故事为背景。



恶魔战士：编年史（暂名） | Capcom | FTG

移植自Capcom的经典格斗游戏，以"编年史"为名。



伊苏（暂名） | Konami | A・RPG

看样子很像是即将移植PS2的《伊苏VI》。



探索型射击游戏（暂名） | Konami | FPS

主观视角射击游戏，这好像是第一款来自Konami的FPS喔。



GAGABU | BANDAI | RPG

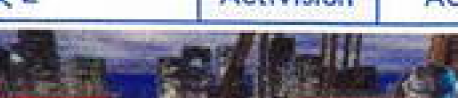
这应该是"《英雄传说》系列"的作品，其主角一般都叫GAGABU。



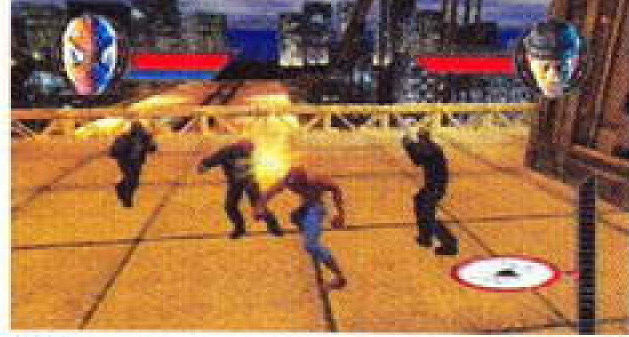


大众高尔夫（暂名）	SCEJ	SPG

Medievil	SCEA	ACT



蜘蛛侠 2	Activision	ACT



Wipeout Pure	SCEA	RAC



Twisted Metal World Tour	SCEA	RAC



This Is Football 2005	SCEE	SPG

由欧洲 SCE 制作的足球游戏，可以据此想像《WE》的 PSP 版。



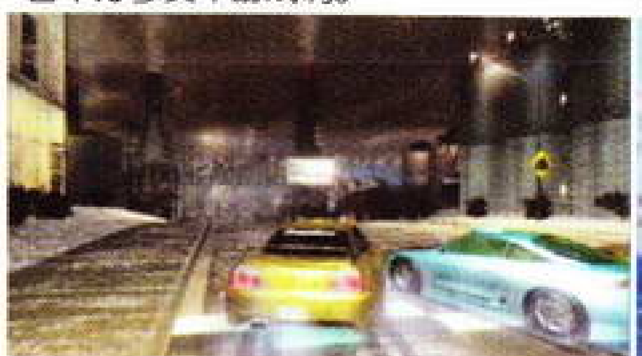
PSP 日版游戏表

这份 PSP 日版游戏表是 SCE 于 5 月 12 日公布的，共有 43 款游戏，注意这里只是“日版”的游戏表，还不包括欧美方面的 PSP 游戏。

发售商	游戏名	类型
Capcom	吸血鬼猎人 编年史（暂名）	FTG
Capcom	《鬼泣》系列	ACT
Capcom	《红侠乔伊》系列	ACT
元气	首都高 Battle	RAC
Koei	真・三国无双（暂名）	ACT
Koei	策略游戏（暂名）	SLG
Koei	桌面游戏（暂名）	TAB
Konami	伊苏 ナピシュテム之匣（暂名）	A・RPG
Konami	足球（暂名）	SPG
Konami	棒球（暂名）	野球
Konami	麻雀格斗俱乐部（暂名）	TAB
Konami	探索型射击游戏（暂名）	FPS
Konami	潜龙谍影 Acid（暂名）	未定
CyberFront	ころん	ACT
Success	云のふ～らいぼ～	AVG
Success	雀メイト	TAB
Success	动物管理员	PUZ
Square Enix	未定	未定
SEGA	噗哟噗哟 Fever	PUZ
SEGA	Project S（暂名）	未定
SCE	GT 赛车 4 Mobile（暂名）	RAC
SCE	捉猴啦！（暂名）	ACT
SCE	天键地门（暂名）	A・RPG
SCE	到哪里也一起（暂名）	ETC
SCE	大众高尔夫（暂名）	SPG
Taito	泡泡龙	PUZ
Tommy	动作游戏（暂名）	ACT
ドラス	ドラスロット	SLG
NowProduction	Intelligent Licence（暂名）	PUZ
NowProduction	怨灵之村（暂名）	AVG
Namco	T.O.E.（暂名）	RPG
Namco	新山脊赛车（暂名）	RAC
Namco	新益智游戏（暂名）	PUZ
日本一软件	魔界战记（暂名）	S・RPG
Hudson	《天外魔境》系列（暂名）	RPG
Hudson	《炸弹人》系列（暂名）	ACT
Hudson	炼狱	A・RPG
Bandai	GAGABU（暂名）	RPG
Bandai	机动战士高达（暂名）	未定
Banpresto	超级机器人大战（暂名）	未定
FromSoftware	装甲核心 方程式前线	ACT
ユークス	摔角（暂名）	SPG
WorkJam	探侦神宫寺三郎（暂名）	AVG

极品飞车 地下狂飙	EA	RAC

EA 的新王牌，说起来欧美的 PSP 阵容中好多赛车游戏啊。



潜龙谍影 Acid（暂名）	Konami	未定

这将是一款卡片游戏，真是令人意外，但也让人感觉新意足。



噗哟噗哟 Fever	SEGA	PUZ

这种“抵消”类的益智游戏最适合在掌机上玩了。





特别报道

异质新商品NDS完全解析

文：LIKY

美国当地时间5月11日上午，任天堂的双屏新掌机NDS终于在E3上揭开了它神秘的面纱，所有的玩家因为它所具备的独特功能以及它所带来的革新的游戏方式而兴奋，下面就让我们详细了解一下这款新时代的掌机。



NDS整体看起来犹如任天堂早期的双屏GAME & WATCH掌机，采用了折叠式外形，张开时主机尺寸约为130mm（宽）×150mm（长）×28mm（厚），合起来时的厚度约为36mm。NDS最大的卖点莫过于具备了两个屏幕，两个屏幕上下排列，同为3英寸大，而下方的屏幕为触摸屏。按键都配置在下部屏幕的周围，屏幕左边是十字键，十字键上方为SELECT键和START键，屏幕右边是A、B、X、Y 4键（终于有4个键了），而电源键则处于A～Y键的上方。L、R键当然也是有的，处于主机顶部左右，为圆型。由于NDS完全兼容GBA的卡带，所以主机除了具备专用游戏的插槽外，还有一个为GBA卡带插槽。GBA卡带插槽处于主机下部，专用游戏插槽处于主机上部。上屏周围并无任何按键，不过左右各有一块凹下去的区域，这是在主机合起来时为十字键和A～Y键留出来的空间。

NDS实物大小

约150mm

约42mm

约55mm

约130mm

START、SELECT

从FC、GB时代就继承下来的START、SELECT两键，这次似乎变得太小了点，而且处于凹槽中，按起来会不会太困难呢？

十字键

十字键的四角变为圆形，接近SP的样式。

改变游戏方式的触摸屏

NDS的下屏为触摸屏，可以用手写笔或手指直接在屏幕上操作，从而体验非同一般的游戏方式。

麦克风

在主机下屏的左下方是麦克风，NDS具有语音识别功能，这个麦克风将会发挥巨大的作用。

音量滑动钮

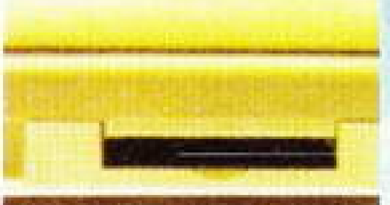
NDS的音量调节类似SP，为滑动式，滑动钮处于主机底部的左边。

L、R键

从侧面可以看到主机的L、R键，为突起的圆形，似乎有点小，希望不要影操作。

NDS专用卡带插槽

处于主机顶部的是NDS专用卡带插槽（正面看不到）。

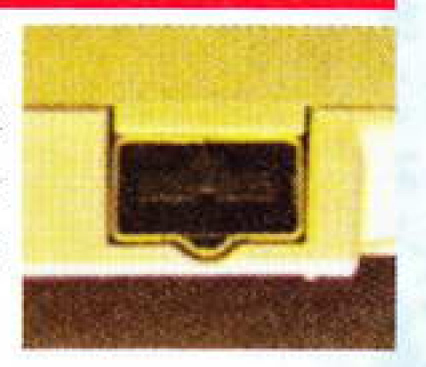


扬声器

扬声器在上屏的右边，处于那一处凹下去的边缘，虽然很小，但是放出的音量非常大，只不过是单声道。

扩张端子

NDS的扩张端子看起来与GBA的一样，因为兼容GBA的卡带，想来也应该完全一样才对，以便方便地与GBA联机。



电源键

SP的电源键处于右侧面，而NDS的电源键则放到了主机正面，相信这样不会因为误操作而关掉电源。

A、B、X、Y

A、B、X、Y 4个按键沿袭了SFC一样的配置，GBA为人诟病的按键过少的问题在新掌机NDS上终于得到了改观。

指示灯

下屏的右下方有两个指示灯，右边那个为电源指示灯，亮起时为绿色，紧挨着的左边那个为充电指示灯，亮起时为橘红色，与SP类似。

约8mm

约28mm

耳机插孔

耳机插孔在主机底部右边，插上耳机便能享受立体声的效果了，可以看到耳机插孔旁边还有一个插孔，很可能是接麦克风的，以便更准确地让游戏识别声音。

GBA卡带插槽

NDS完全兼容GBA游戏，GBA卡带的插槽处于主机底部。

NDS 硬件规格

CPU	主处理器 ARM9 46E-S (67MHz) 副处理器 ARM7 TDMI (33MHz)（注：与GBA 的 CPU 同款式但速度较快）
记忆体	主记忆体 4MB
快取记忆体	指令快取 8KB，资料快取 4KB
TCM	指令快取 8KB，资料快取 4KB
ARM7/ARM9 共用记忆体	32KB (16KB × 2)
ARM7 专用 内部工作记忆体	64KB
视讯记忆体	656KB
液晶萤幕	两个独立的液晶萤幕，解析度为 256 × 192
液晶屏发色数	26 万色 (R.G.B 各 6bit)
2D 绘图能力	背景卷轴 最大 4 面
动画拼合角色数	最大 128 个
2D 绘图能力	座标转换能力每秒最大 400 万顶点
多边形描绘能力	每秒最大 12 万个多边形
像素填充率	每秒最大 3000 万像素
音效功能	16 通道 PCM/ADPCM（可设定为 PSG 音源，最多 8 通道）
麦克风输入功能	有
无线通信	以 IEEE802.11 为基础设计的独家规格（支持最多 16 台主机连线）
操作方式	功能键操作/触摸屏操作
功能键	十字钮、A、B、X、Y、L、R、Start、Select
电力控制	具备休眠模式和待机模式

解析 NDS 的十大卖点

1.双屏幕：双屏是NDS最大的卖点，这两个屏幕同为3英寸大，都具有背光功能，在任何光线条件下都能显示出鲜艳的画面效果。两个屏幕共同显示游戏的画面，给玩家带来非同一般的游戏感受，比如在玩《马里奥赛车》时，上屏显示你控制的赛车，而下屏则显示赛道以及对手的情况；在玩《银河战士》时，上屏显示地图，下屏显示游戏画面。在将来的游戏中，玩家还可以用一个屏幕玩游戏，另一个屏幕和其他玩家即时聊天。总之，双屏的设计为NDS上的游戏拓展出更广阔的创意空间。



▲《马里奥赛车DS》，上屏显示具体比赛画面，下屏显示赛道。

2.触摸屏：NDS的下屏为类似PDA屏幕一样的触摸屏，玩家可以直接用手指或随主机附赠的手写笔直接在屏幕上操作，比如直接点击菜单中的物品使用或者转换游戏视角等等，另外在与别的玩家进行即时聊天时，触摸屏也可方便地实现手写输入文字、图像等信息然后进行发送。



▲利用手写笔直接在触摸屏上操作游戏。

3.无线连接：NDS上还装载了Wi-Fi的互换无线网络功能，对应IEEE 802.11无线局域网标准以及任天堂自己开发的协议。如果使用任天堂自我开发的应用协议，NDS将能实现最多16人在10米的范围内构建出一个无线局域网，而且该无线连接方式的功耗非常低，非常省电。通过无线局域网连上Internet，还可以实现与网上其他NDS玩家进行对战或者合作。



▲E3现场提供试玩的《银河战士Prime：猎人》就是利用无线局域网来进行4人对战的。

4.内置麦克风：NDS上内置了麦克风，并且加入了声音识别程序，也就是说玩家可以通过语音来完成游戏的操作，比如喊一个口令就能使主角进行攻击或者防御。记得以前FC的2P

手柄上就设计有麦克风，在某款游戏中还可以通过语音来呼叫飞机呢！不过NDS的语音识别功能显然要强大得多，据官方表示，以后还可以利用麦克风通过Internet与其他玩家进行语音聊天。

5.无线游戏共享：就如同GBA的一卡多玩功能一样，NDS也提供了类似的功能，当然它是通过无线联机来实现的。通过无线连接一名玩家可以把游戏共享给其他没卡的玩家，不过其他玩家只能玩到该游戏的一部分内容，相当于"试玩版"。

6.3D图形显示：NDS的上下两个屏幕都具有3D多边形显示机能，能够带来比N64还出色的3D显示效果，支持每秒60帧游戏画面以及雾化、卡通渲染等特效。



▲《超级马里奥64×4》流畅地运行出N64版《超级马里奥64》的画面。

7.声道：NDS具有16声道的音源，表现语音以及各种音乐音效完全不在话下，能提供逼真的临场感觉，如果使用耳机还可以达到更好的立体声效果。

8.电池及节能管理：NDS使用了内置的充电电池，官方宣称标准使用时间为10小时。为达到省电的目的，NDS具有节能管理功能，可以进行"休眠"和"待机"。"休眠"功能在许多GBA游戏中就已经实现，大家应该很熟悉；而"待机"功能是在玩家长时间不操作主机的时候自动开启的省电功能，不过在待机模式下还是可以自动接收附近NDS玩家的信息。

9.新的卡带媒体：NDS使用新研发的半导体存储媒体，这种卡带成本低，制造时间短并且容量巨大，能够存储超过1Gb的数据。




NDS专用卡带



▲与GBA卡带的比较。

10.向下兼容GBA：NDS完全兼容GBA游戏，可以直接插GBA的卡带，因此主机具备双卡槽设计。GBA丰富的游戏资源将顺利地利用到NDS上。



▲GBA卡带插槽在主机底部，NDS专用卡带插槽在主机顶部。

NDS与SP的比较



◀NDS打开状态下，高度几乎与SP一样，而宽度约为SP的1.5倍。

▶在闭合状态下，NDS比SP要厚一些。



NDS 游戏大检阅



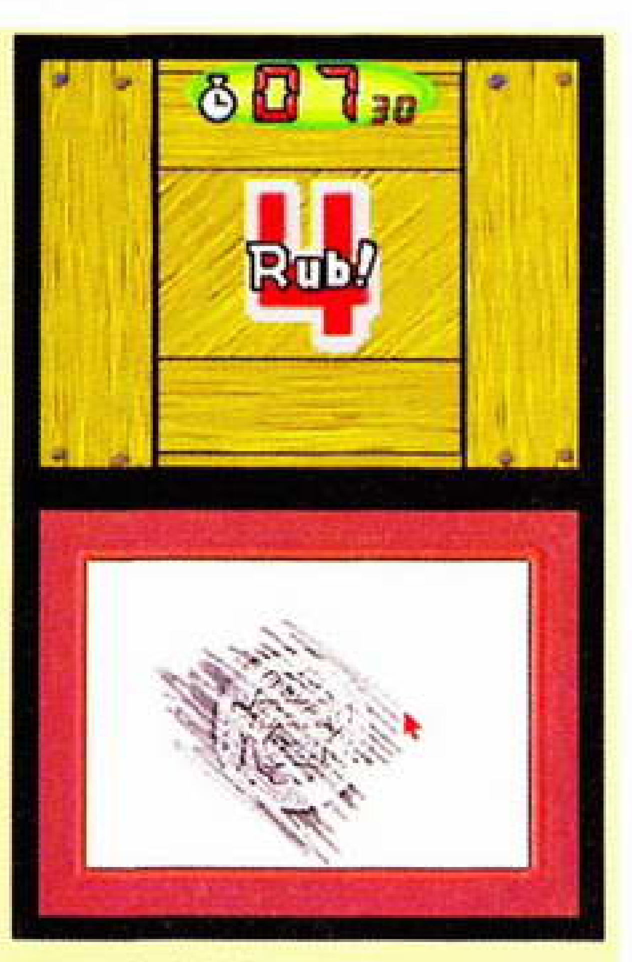
银河战士 Prime：猎人

类似NGC版《银河战士 Prime》的主观射击游戏，上屏显示地图，下屏显示游戏画面。游戏表现的3D画面令人吃惊，几乎让人以为就是NGC版的画面。因为NDS独有的触摸屏设计，游戏的操作方式获得了革命性的改进，只用点击屏幕就可以完成射击动作。该游戏还支持4人联机对战。



PictoChat

一个聊天游戏，利用NDS的无线通信机能向对方传递信息。你可以直接在触摸屏上涂鸦画出一些图案，也可以点击出现在触摸屏上的键盘来输入英文。软件名"PictoChat"其实就是由PIC（图像）、TO及CHAT（聊天）3个词构成。



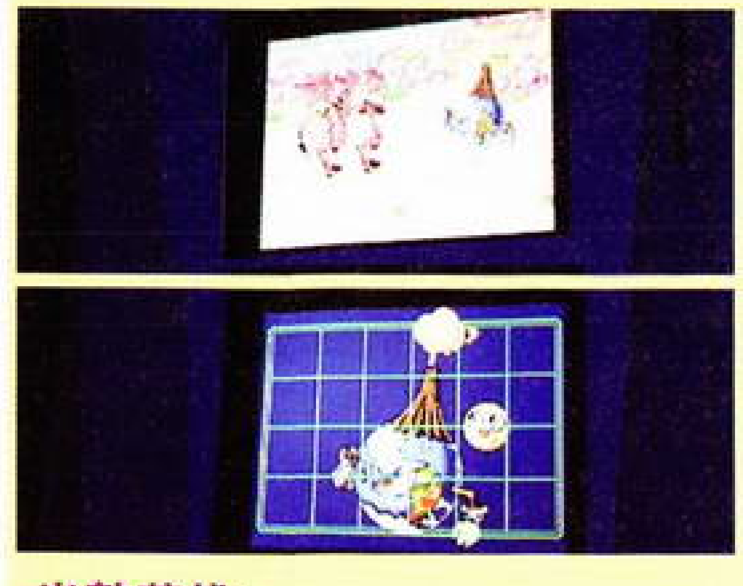
瓦里奥制造 DS

绝对绝对量身订做的NDS游戏，估计这就是能够最充分发挥NDS触摸屏机能的游戏了。不过对着触摸屏猛划，让人开始担心触摸屏是不是很容易划坏……上面这个小游戏就是画硬币，小时候大家都试过吧，用这种方法来画出硬币上的图案。

Pac–Pix

目前为止最有创意的NDS作品之一，你在触摸屏上画出一个吃豆人，只要你画得好，它就会变活，然后冲出去吃掉幽灵，很有趣吧？也因此有人说NDS的触摸屏应该用来做一个《神笔马良》那样的游戏……





半熟英雄

在下屏中，你要攻击哪个敌人就点哪个，非常直观有趣，另外BOSS战时，你要攻击BOSS的哪个部位，就可以用笔直接点BOSS来发出指示。



马里奥赛车 DS

发挥了NDS的3D机能，上屏显示实际游戏画面，下屏显示地图。



新超级马里奥兄弟

看起来很像是是《超级马里奥兄弟》，但其实是完全重新制作过的游戏，看看这"头"巨大的马里奥，这样吃金币多方便。



动物之森 DS

《动物之森》的最新作登陆NDS，游戏同样利用 NDS 的触摸屏搭载了许多便利的功能，比如输入文字与别人交谈，或者直接在道具栏点击道具使用，本游戏也支持无线通信，体会多人一起玩的乐趣。



皮卡丘 DS

人气度满点的皮卡丘也登陆NDS，玩家通过演奏乐器来与可爱的皮卡丘交流，和它玩游戏，通过触摸屏玩家可以抚摸它，甚至揪它的脸。



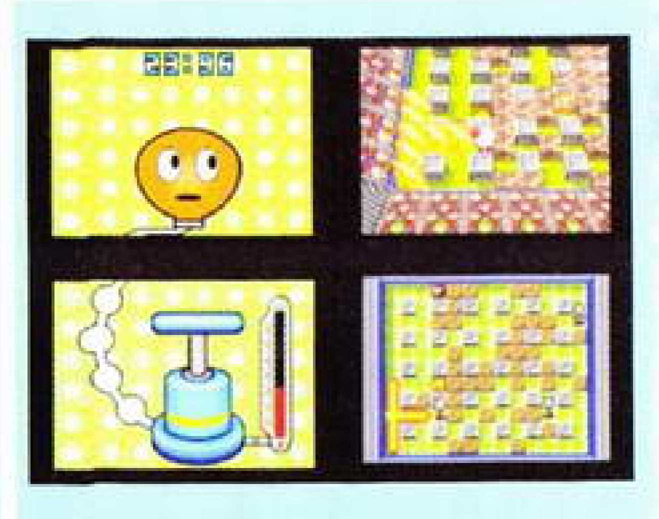
超级马里奥 64 × 4

游戏以《马里奥64》为基础，将之改成了可以4人同时玩的动作游戏，可以比赛谁最先找到地图中的星星。不过本作不对应触摸屏机能，在双屏的使用上，上屏负责3D画面的显示，下屏负责显示地图。令人吃惊的是，该游戏同样可以对应1卡4人玩。



索尼克 DS

展会上公布的《索尼克》只是一款 Demo，但也可以试玩，玩家要在下方的触摸屏上左右滑动手指（手写笔），来给索尼克加速，上屏上索尼克在不断跑动，并收集沿路的金环。



炸弹人 DS

游戏的玩法与普通的《炸弹人》相同，利用炸弹炸掉障碍、炸死敌人，上屏显示近镜头，下屏显示全体地图。在游戏开始时比较有趣，玩家要在触摸屏上不断滑动手指给一个轮胎充气，轮胎充得越大就会得到越好的礼物。



游戏王 Nightmare Troubadour

下屏显示台面上的卡牌，上屏则显示战斗画面。游戏的战斗画面做得相当不错，卡牌上的人物充满了动感，而且是用 3D 多边形来表现。

NDS 游戏一览

银河战士 Prime：猎人	NINTENDO
超级马里奥 64x4	NINTENDO
PictoChat	NINTENDO
瓦里奥制造 DS	NINTENDO
Balloon Trip	NINTENDO
马里奥之面	NINTENDO
皮卡丘 DS	NINTENDO
Table Hockey	NINTENDO
马里奥赛车 DS	NINTENDO
新超级马里奥兄弟	NINTENDO

动物之森 DS	NINTENDO
Nintendogs	NINTENDO
机动战士高达 SEED	BANDAI
炸弹人	HUDSON
游戏王	KONAMI
青蛙过河 2005	KONAMI
Pac-Pix	NAMCO
Pac'n Roll	NAMCO
新钻子先生	NAMCO
索尼克 DS	SEGA
Egg Monster Heroes	Square Enix
最终幻想 水晶编年史	Square Enix

勇者斗恶龙 怪物篇	Square Enix
蜘蛛人 2	ACTIVISION
《龙珠 Z》新作	BANPRESTO
《洛克人 EXE》系列新作	Capcom
《红侠乔伊》系列新作	Capcom
《逆转裁判》系列新作	Capcom
《极品飞车》系列新作	Capcom
真・三国无双	KOEI
Project Rub	SEGA
怪物农场	TECMO
Team Ninja 小组作品	TECMO
《雷曼》新作	UBSOFT

文：特约撰稿人 太阳黑子工作室 DARKBABY 编：多边形

决战前夜



前瞻的前瞻

不可否认，索尼为自社新产品宣传造势的技巧确实举世无匹，虽然PSP发表一年多来几乎没有向外界展示过硬件实体的只鳞片爪，仅仅凭借久多良木健手中的一枚UMD光盘和一份并没有最终落实的硬件规格列表就已经吸引了足够的眼球，一时间从龙之臣犹如过江之鲫，许多满怀期待的消费者更是坚信"21世纪的WALKMAN"将重演当年PS从SFC手中顺利接掌TV主机霸权的那一幕。任天堂NDS发表后的境遇显然就没有那么风光无限，对该主机公开发表感想并寄予厚望的第三方厂商屈指可数，北美第一大软件发行商EA更是一度公开力挺PSP而贬抑NDS，随后的硬件规格外泄风波更是犹如雪上加霜，任天堂和索尼在家用主机领域势力图的此消彼长也很难让人确信这家老铺能最终守住牙城。

PS和PS2这两代王者主机的硬件性能都不是同时代产品中最为出色的，但索尼所依靠的是空前强大的软件阵容，"所有的游戏在这里集结"这样充满豪情的口号无疑表达了所有消费者的期待心声。PSP是索尼处心积虑多年意图毕其功于斯役的技术集粹，从已经公布硬件规格的性能指标和市场延伸性等可以判断任天堂等竞争对手短时期内很难推出足以匹敌的同类型产品，同时又考虑到索尼与全球广大第三方软件开发商深厚巩固的人脉关系，最强性能的携带主机＋最壮观的软件阵容是否可以轻易将任天堂的后花园置于掌握中呢？恐怕很难有人举出足够理由否定这一点……

短兵相接

2004年E3大展前后的风云诡谲可谓是前所未有的，原先一边倒的局势出现了非常耐人寻味的改观。

日本的IT产品权威资讯网站ITmedia在4月末就索尼PSP携带主机的未来前景对业界人士进行了采访，聆听到的反馈意见比先前众口一词的赞美有了很大变化，SQUARE-ENIX的经营企画部长佐佐木通表示："索尼的这个产品（PSP）到底是什么？我到现在还没有搞清楚，这是一个非常重要的问题…我希望在整备参入前能通盘了解PSP事业模式的全貌。"曾经对PSP极尽溢美之词的KONAMI常务董事北上一三也在接受媒体访问时抱怨说："我非常期待PSP能够成为一款纯粹的游戏主机，利用电影、音乐等卖点吸引顾客绝对是非常不明智的想法……"该氏和其他一些业界人士又对PSP能否如期在日本本土发售表示了严重关切。曾经对PSP赞许有加的EA总裁Larry Probst也在接受GAMESPOT专访时坦言将会以公平的态度积极支持未来的两大携带主机，他同时还透露超人气大作《模拟人生》系列的NDS版正在开发中。E3开幕前夕的5月10日，素来被视为索尼阵营重镇的SQUARE-ENIX和KOEI两社

几乎同时宣布加盟NDS软件开发阵营，S-E社长和田洋一宣布有多款对应游戏正在顺调开发中，其中一款将会随主机同时发售，KOEI则发表了超人气大作系列《真－三国无双》。针对索尼SCE津津乐道的PSP参入厂商数量，北美任天堂也趁热打铁地发表了全球有百家以上软件会社已经得到NDS的开发工具包并着手参入的讯息。原本就已经呈现胶着状态的对阵形势变得愈发扑朔迷离，很多人凭直觉断定即将揭幕的全球最高规格游戏展会将会非常的有趣……

E3大展历年的最大话题都是各大硬件厂商在开幕前夜恒例举行的大型新闻发布会，硬件厂商将在发表会上展示前一年的商战成果并发表未来的整体经营战略，今年由于PSP和NDS的短兵相接使得会展前的临战气氛达到了空前的白热化，根据后来汇总的讯息可以得知5月11日当天(美国当地时间)全球有超过60万人次通过各种渠道在线观看了SCE和任天堂两场新闻发布会，而相关新闻的点击率数以千万计，无论国内国外的各大游戏论坛都出现了前所未有的火爆气氛.由于时差关系，中国的许多铁杆游戏拥趸彻夜不眠以求即时获得最快速的资讯，所有论坛的焦点话题都集中在了E3大展，而两大掌机的话题更是一时风光独占。

SCE新闻发表会上，当SCEA社长平井一夫充满自信地高举着PSP走上台前时，几乎所有的人都被该携带主机充满时代感的外型所吸引，背景大屏幕中播放的众多本厂和第三方对应软件的图像效果更是令人张口结舌，大魄力的效果直逼目前主流家用平台PS2，《GT赛车4 Mobile》、《潜龙谍影 ACID》、《宿命传说》、《装甲核心》等软件阵容蔚为壮观，PSP以其优异的性能表现取得了先声夺人之势。紧随其后举行的任天堂发布新闻会，从社长岩田聪口袋里取出的NDS外形居然和前一日某美国网站所公布的如出一辙，当时该网站在公布概念图那一刻就立即因为酷似GAME&WATCH的老土外形被众人指责为“低劣的谎言”，而结果却出乎了许多人的意料，虽然即席演示NDS的游戏画面达到了超越N64的水准，但比较先前PSP带来的视觉冲击实在是相形见拙。不过NDS发表的软件阵容比较起PSP有过之而无不及，任天堂一下子拿出了三款冠以“马里奥”大名的主打作品，全3D的《银河战士Prime-Hunter》更以高超的图形素质获得极大好评。而第三方的支持力度也大大超出了一般人的预想，SQUARE-ENIX的《FFCC》、《DQM》、《半熟英雄》，CAPCOM《红侠乔伊》，KOEI《真三国无双》等大作赫然在目，就连过去从未涉足便携游戏领域的TECMO TEAM NINJA制作组也参入了NDS开发团队。虽然实际上PSP和NDS目前正式发表的软件阵容旗鼓相当，但世俗的眼光似乎总是被美丽的表像所迷惑，PSP主机外型和图像的美伦美奂足够将NDS所有的光芒掩盖，一时间无论网络上下宣布PSP将取得完胜的言论占据了压倒性优势，这样的效果正是索尼方面所期待的。

E3大展正式开幕后，几乎所有参展的业内人士和普通玩家都纷涌向SCE和任天堂的展位抢鲜体验两款携带主机，亲身试玩后的感触却又使得许多人改变了先入为主的看法，对NDS的正面评价逐渐开始占据了上风。许多人失望地发现SCE的PSP展位几乎没有任何具有实际意义的可体验游戏，唯一能够实机操作的游戏是完全移植自PS平台的NAMCO名作RPG《宿命传说》，这款游戏也仅仅可以在起始的村庄中走动和对话，参观者只能通过观看预先制作的DEMO动画聊以解馋。任天堂展区内NDS出展游戏的完成度却非常高，有相当部分几乎已经达到了成品的品质，触摸屏和双屏幕所赋予的游戏乐趣也只有亲自体验才能深切感受到。美国GAME SPY的记者不禁惊呼：“任天堂的产品只有亲自接触才能真正体会其伟大！”ITmedia的新闻报道员也深有感触地写道：“原先我完全不看好NDS这款产品，实际接触后态度却有了180度的改观……”许多业内人士根据PSP对应软件的完成度判断该主机很难按照索尼预定的时间表如期发售，如此一来可以向下兼容GBA的NDS将因为独步年末商战时期而取得极有利的先机，此外硬件超高性能所带来的价格和电池持续工作时间等难题也有待索尼方面进一步解答。



PSP和NDS近距离短兵相接的结果可谓旗鼓相当，先声夺人的PSP最初占据了完全主动，而NDS凭借任天堂积极务实的态度逐渐扭转了劣势，从海外各大网站的投票推移情况都能充分证明这一点。由于NDS的软硬件都已经相当接近完成形态且向下兼容GBA，市场分析家对该主机的初期销售形势普遍看好。5月13日，日本东京股市受美元汇率波动影响全线大幅度下挫，而任天堂股票却逆势上扬收盘于每股10600日元（上涨120日元），股市评论家分析称任天堂股票被普遍看好的原因是新商品NDS在E3大受好评和后备资金充裕。而同日索尼股票收盘价为3980日元（下跌60日元），一举击穿了每股4000日元的心理线。

最新一期日本权威游戏杂志《FAMI通》就PSP和NDS两大携带主机的读者调查结果揭晓如下：

Q1：PSP和NDS哪款主机比较具有魅力？

PSP—59.3%　　NDS—73.3%

Q2：感觉发表内容在期待以上的？

PSP—44.7%　　NDS—61.3%

Q3：对PSP和NDS的选择？

PSP—42.4%　　NDS—57.6%

理念的差异

“NDS是一台真正了解软件的人开发的主机，而PSP是一台熟悉硬件的人制作的主机，我个人对NDS多样化的机能充满了兴趣！”——TECMO TEAM NINJA制作组的负责人板垣伴信如是说。

纵观PSP和NDS在本届E3大会的总体表现可谓超乎绝大多数外界人士的预想，PSP的硬件性能指标直追目前主流的家用平台，而NDS所展示游戏制作的无限可能性也让玩家们充满了憧憬和期待，从展会开幕以来3日间络绎不绝的人流足够证明这将是一场势均力敌的正面对抗。

无论索尼还是任天堂的高层都曾经对外宣称PSP和NDS的市场定位截然不同，因此未来不会形成直接的市场冲突。或许这仅仅是各自的一厢情愿，或许不过是商人迷惑对手的障眼法，绝大多数的人都非常明了PSP和NDS今后将是最直接的竞争者，而索尼的锋芒所指首先就是任天堂苦心经营十多年的携带游戏主机领域。在冠冕堂皇的外交辞令背后，两会社的高层经常利用各种资讯途径将对手的经营战略辛辣地针砭一番，而在E3前后围绕着PSP和NDS



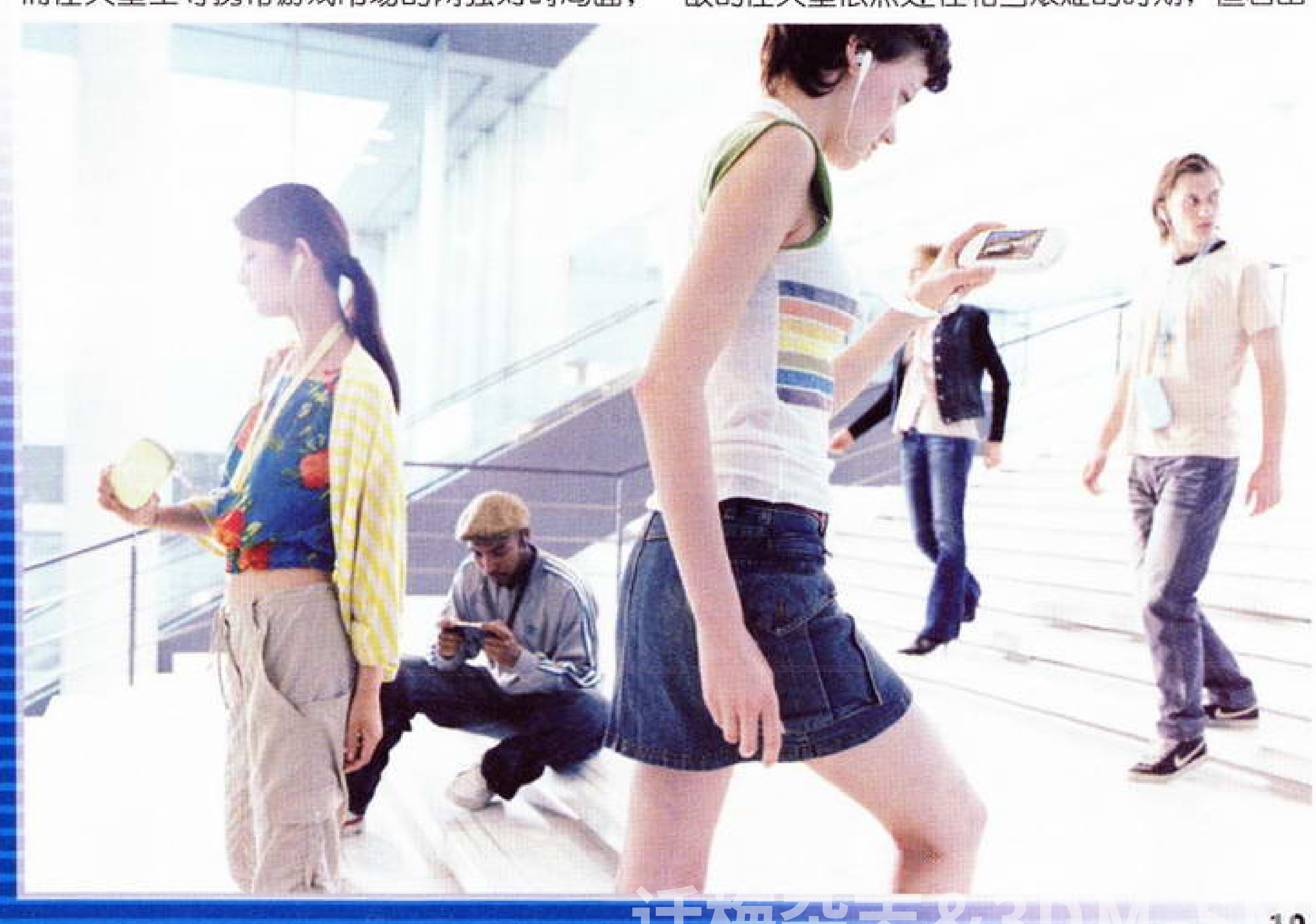
所展开的口水战达到了赤裸裸的程度。任天堂社长岩田聪在星期二的记者招待会上提出了所谓的“马力理论”：他宣称未来的主机大战将是提供玩家广范围游戏乐趣的时代，单纯进行图像竞赛的理念已经过时，其显然对PSP过剩的硬件性能进行了痛烈的批判。索尼当然也毫不示弱，SCE的CTO茶谷公之在会展期间的基调讲演中指明道姓的对任天堂方面的非难予以有利反击：“岩田社长的发言不过是重复过去的陈词滥调而已，为玩家提供充满乐趣的游戏当然是至关重要的，但开发者在尝试全新的游戏提案时必须依靠的前提是具有足够强劲机能的硬件，而搭载无线LAN机能和顶点补间技术等大量崭新设计的PSP正提供了开发者非常广阔的创作空间。”

从PSP和NDS截然不同的硬件配置可以看出两社设计理念的巨大差异。PSP大胆实现了跳跃式的革命，其性能足够匹敌家用平台的PS2（茶谷公之透露PSP的总体性能大致在PS2的25%-45%之间），但同时也产生了硬件制造成本和持续工作时间等许多无法回避的技术难题，久多良木健麾下的技术人员对本社的图形芯片设计能力和Fab制造技术充满了信心，未来成品的PSP必然能够在保持高性能的前提下实现消费电力和制造成本的合理化。相比之下目前NDS的硬件数据也尚存在着许多未知的疑问，不过该主机的性能超越了前一世代的N64主机已经确定无疑，许多当初在N64只能实现秒间30帧的3D游戏都达到了60帧的完美流畅度。任天堂稳健地在过去GBA的技术基础上迈出了一大步，其设计理念完全倾向于提高持续工作时间和降低硬件制造成本的考量，该社自信地认为NDS的硬件机能是恰到好处而不会给第三方软件开发商带来太多的额外经营风险，至于向下兼容GBA平台则更是为主机的畅销提供了最有力的保证。价值观的巨大差异也使得日本和欧美的软件开发商对未来携带游戏主机市场的发

展持有不同的见解，崇尚技术的欧美厂商大多对PSP寄予厚望，而以商业利益考量为先的日本厂商则都保持了谨慎对策的态度。北美软件巨头EA总裁Larry Probst在近日发表感想称："性能强大的PSP将积极开拓过去GB系列主机很少涉足的成人消费层，本社非常期待能通过市场的进一步扩大获得更多利益，当然NDS也将在传统市场中继续取得很大发展……"SQUARE-ENIX的社长和田洋一对未来携带游戏市场高成本大制作的现象表示了深切担忧，他认为NDS刻意追求娱乐方式多样化的设计理念非常能迎合开发者的要求。虽然SQUARE-ENIX在发表PSP专用UMD电影《FFVII AC》并宣布将提供软件支持，但其追捧力度显然不能与NDS相提并论，至今为止该社已经成为NDS在国内最有力的第三方软件厂商，不但一举公开了《FF》和《DQ》两大镇山大作的外传，另外还有大量后续作品积极筹备中。

有鉴于当年任天堂一强皆弱时代的独裁统治，许多第三方都并不愿意看到未来出现索尼最终将任天堂彻底赶出硬件市场的局面，他们希望通过对等的支持达到某种平衡的目的。确实，对于广大第三方厂商来说如今业界三足鼎立的格局才是他们最具有独立发言权的黄金时代。SQUARE-ENIX的会长福岛康博早在数年前就暗示他最期望的业界形态是索尼执掌家用主机市场而任天堂主导携带游戏市场的两强对峙局面，EA总裁Larry Probst在接受GAMESPOT访问时坦言："近期以来业界关于任天堂从家用主机市场全面撤退和携带市场一败涂地的言论此起彼伏，我个人非常担忧这样的局面出现，任天堂的存在是游戏业界健全发展的有力保证，期待任天堂能够继续开发其独自的硬件产品，EA将尽可能提供业务协助！"即使业界竞争的第三势力也在暗中见机而作，日经BP社IT Pro新闻版块在5月18日刊载了微软游戏部门旗下的子会社(RARE)正式参入NDS软件开发阵营的的消息，事后微软的发言人对此进行了澄清，声言RARE正全力进行XBOX/PC游戏的开发，目前并没有开发NDS游戏的计划，其言辞摸棱两可并没有完全否定传闻。

E3大展前夕，任天堂常务董事森仁洋在接受《京都新闻》采访时特意提到E3将是社长岩田聪彻底摘下假面具向外界全方位展示其就任三年来工作成绩的重要舞台，受命于危难之时的岩田氏就任以来任天堂在业界的形势不断恶化，许多人不禁对这位领导者的经营能力产生了质疑，从本次E3中第三方积极参入的形势可以看到岩田聪长期致力于和广大第三方软件商恢复紧密合作关系的努力取得极大突破，不但过去有宿怨的SQUARE-ENIX积极提供协作，连多年来素无往来的TECMO TEAM NINJA制作组等也主动加盟开发阵营。虽然目前腹背受敌的任天堂依然处在相当艰难的时期，但岩田



聪有效地制止了第三方全面撤退的最恶劣局势，为任天堂今后继续拓展市场提供了有力的保证。

时间表

前任社长山内溥曾经断言NDS的成败将攸关任天堂的未来社运，天国和地狱的说法决非危言耸听，虽然NDS的失败不能够令储备资金70亿美元的任天堂迅速垮台，但势必将使其完全丧失在硬件市场继续生存的基本保障。

随着家用主机市场竞争急剧恶化，任天堂正逐渐收缩其战线转攻为守，其大有全力转向经营利润丰厚的携带主机市场的意图，而NDS的出现正是该社基于多元化发展考量开发的第三收益源。任天堂将NDS和GB系列视为同等重要的商品品牌进行精心孕育，未来的NDS系列携带主机将以追求异质而作为卖点，立体成像等最新技术将得到积极应用，而GB系列则将继续维持其传统的保守路线，这与岩田聪最近宣称的创新与保守兼具的任天堂经营作风完全吻合。由于直接竞争对手PSP实力过于强大，任天堂在设计NDS事不得不违背初衷选择了向下兼容GBA的稳健策略，虽然许多人都把NDS视为GBA1.5，但实际上任天堂却是仿效竞争对手索尼一贯的营销策略，意图借助GBA的辉煌缔造出NDS这个全新的携带主机品牌，其不可谓不用心良苦，常务董事森仁洋在E3结束后就一再声明NDS绝对不会使用GB的商标。按照任天堂既定的时间表，GBA的正统后继主机将在2006年内推出，NDS目前的战略作用就是有效牵制索尼全面渗透进携带游戏主机市场的步伐，为GBA2再次顺利主导市场赢得宝贵的时间。

很多人因为PSP空前强大的硬件性能而断言过去PS完胜N64的历史将再度重演，他们完全没有考虑到昔日今时的巨大差异，NDS无论天时、地利还是人和都不存在必败的因素。从天时上看GBA主机的销售状况虽然在日本本土趋于放缓，但在欧美市场依然保持着高速趋势，该主机市场还远远没有达到饱和萎缩的程度，



开发中的对应软件数以百计，赤手空拳的索尼试图一举撼动占据95%以上份额的任天堂谈何容易，而继承了GBA衣钵的NDS则将轻易延续掌机市场的主流地位。PSP和NDS作为软件阵容旗鼓相当的直接竞争商品，能否取得先行优势将为以后的商战奠定决定性基础，从PSP目前的软硬件开发进度判断很可能将无法达成原先日本本土年末商战首发的预定计划，相反NDS的软硬件已经基本处在整装待发的临战体制，一旦在至关重要的年末商战期成功独步日本和北美两大市场，将为鼓舞开发阵营的士气营造良好的氛围。再从人和的角度考量；在N64时代由于任天堂的独裁政策和坚持使用过时的卡带作为软件载体，呈现出众叛亲离的凄凉景象，而近年以来任天堂彻底放弃了以往的强硬立场，采取低调的积极姿态寻求与广大第三方软件厂商共存互荣，目前已经取得了相当大的成果，几乎所有业界著名的软件开发厂商都已经参入了NDS阵营。N64与NDS最大的区别是前者因为设计理念抱残守缺遭到绝大多数业界人士的一致唾弃，后者则充分考量了游戏设计开发者的诉求而备受推崇。任天堂的携带游戏主机几乎从来都不具备同时代产品中的最高性能（GBA是例外），除了依靠低廉的硬件价格与合理的持续工作时间外，其制胜的最大武器就是丰富而优秀的软件阵容，任天堂本厂的游戏更是具备了无可匹敌的市场号召力，在至今为止全球携带类游戏TOP50排行榜中占据了43席。《口袋妖怪》系列更是目前携带主机领域唯一的必杀级超级大作，该系列的最新作GBA版《口袋妖怪-红宝石/蓝宝石》已经顺利达成了全球累计销量1200万的记录，铁的事实证明了该系列虽然历经八九年光阴而市场号召力丝毫没有减弱，即使在家用主机领域同样必杀级的《GTA》、《FF》、《DQ》等也很难与之正面对抗，过去索尼PS平台因为夺取了《FF》和《DQ》两大终极武器而奠定胜局，而如今自家掌握着必杀道具的任天堂很难被挫败。SCEA的社长平井一夫曾经声称该社与合作第三方正在秘密开发PSP专用的杀手级别软件，但是就携带主机领域十多年发展历程中堪称必杀级作品的也不过《俄罗斯方块》和《口袋妖怪》，即使这两款作品的成功也颇有些因缘际会的偶然性。

NDS并不会遭遇到N64时无人喝彩的窘境，更遑论诸如VR BOY那样的一败涂地，但是任天堂必须制作出真正体现出双屏幕和触摸屏异





质风格的创新作品，否则即便NDS在商业竞争中能够力压PSP，也会因为硬件概念的模糊化而彻底沦为GBA的强化主机，任天堂所谓第三支柱的愿望必将完全落空。

不安的因素

索尼和任天堂是两家无论企业规模还是经营理念都没有丝毫相同之处硬件厂商，它们对于新携带主机的期望却不谋而合，索尼希望未来PS系列家用主机、PSX和PSP能够成为提升集团整体利益的三本柱，而任天堂则同样期待NDS能成新的利润来源。目前的局势来看，有些同病相怜的日本两大硬件厂商都扮演着瘸腿巨人的角色，急需改变不利的经营现状，索尼的PSX推出后备受市场冷落，PSP则成了目前唯一的寄托。任天堂虽然在携带主机领域春风得意，在家用主机市场的形势却日趋艰难，也迫切需要开拓新经济增长点以维持其优秀蓝筹股的形象。携带主机市场是两社必然倾尽全力争夺的市场，PSP一旦落败则索尼原本已经非常窘迫的资金链将可能出现枯竭的危险，给予微软等竞争对手有利的可乘之隙。NDS如果失利则任天堂的经济来源将被大半蚕食，该社不得不对经营战略进行必要调整。

目前索尼和任天堂在推广各自新产品的进程中尚存在着许多棘手的问题。日本国内外很多专业技术人员根据PSP的硬件规格推算其制造成本绝对不会低于350美元，而EA等一些相关厂商的高层则表示PSP的市场价格应该在199－249美元之间。何以会有如此悬殊的价格差异呢？两派人士的判断应该都完全正确，索尼非常有可能再次施展当年PS2赔本赚吆喝的惯技低价倾销PSP（PS2发售的第一年里索尼的游戏部门总共亏损了510亿日元），低价倾销必然会导致索尼的财务报表变得非常惨淡，无疑将对低迷的股价再度造成重创，一旦低价战略无法取得预期成果，出井伸之领军的集团经营层必然会遭遇投资者的猛烈抨击。绝大多数接触过NDS的人都认为该主机只有亲自接触后才能感觉其本质，然而并非所有的消费者都有机会亲身去体验NDS游戏的趣味性，NDS主机复古的外观造型和图像品质都无法达到PSP那样令普通消费者一见倾心的魅力，如何精心宣传包装让消费者取得共鸣是任天堂今后首要解决的课题。

根据SBG IT的新闻报道：索尼和任天堂目前所共同面对的严重问题可能是液晶面板产能不足所导致的推迟发售和硬件价格上扬。由于目前日本国内的携带电话用液晶面板需求量大增，小型LCD面板出现生产不足的情况，这样一来NDS所要求的两枚三英寸液晶面板以及PSP所要求的4.3英寸的液晶面板就显而易见的出现了短缺的情况，两社的发言人都不避讳地对严重的事态表示了强烈关注。一直为任天堂GB系列主机提供液晶面板，同时又是世界上最大的液晶面板制造商的SHARP很早就应任天堂等客户的要求增开了多条中小型液晶面板生产线，但实际的增产计划将到2005年4月才能顺利实施。根据《日本工业新闻》的资料显示，SHARP年内将生产一亿四千万枚手机用彩色液晶面板。主要负责为索尼PSP提供液晶面板的韩国三星集团主要在大型LCD产品占有竞争优势，在中小型液晶面板的产能远远不如SHARP，从某种程度上索尼所面临的零部件短缺问题将比任天堂更为严重。

在文章的最后不得不再次提及对日本携带游戏主机市场造成严重冲击的手机游戏市场。根据最新的消息，NTT－DoCoMo将在今年末正式推出全新的高性能W－CDMA手机，使用CPU ARM11（处理数据速度约为ARM9的10倍）并搭载日立制作所最新研制的低耗电图形芯片的手机游戏将达到足以匹敌PS2的画质。此外：由富士通最新开发的搭载触摸式屏幕的FOMA900系列手机也将在下月中正式投产。

携带游戏主机如何巩固确立自身的存在地位，这是目前摆在索尼和任天堂面前的最严峻课题。



GET ACCESS TO ALL LATEST POCKET GAME NEWS!

情报站

把握最新最权威掌机游戏资讯

PSP 本财年内计划出货 300 万台 NDS 本财年内计划出货 350 万台

索尼宣布到2005年3月31日结束的财年内PSP将出货300万台的消息公布已久，不知道是因为是充满自信还是与索尼较劲，近日任天堂也宣布他们计划在本财年内NDS的出货量为350万台，比PSP还多50万台，而且任天堂还预计NDS本财年的软件销售数将可以达到1500万套！这就相当厉害了，且让我们到明年这个时候来检测一下，任天堂是否真的实现了自己的目标。



《小死神》将电影化、漫画化

作为第一款正式公布的PSP游戏，Back-bone公司的《小死神》（Death，Jr.）备受关注，如今游戏还没出，就已经确定将要推出相应的电影以及漫画了。电影以及漫画的制作公司为索尼旗下的Circle of Confusion。电影方面的导演则为Larry Guterman，他之前的杰作包括《猫狗大战》（Cats & Dogs）以及《小蚁雄兵》（Antz），另外今年的《变相怪杰之子》（The Son of the Mask）也是由他执导的。


▲《小死神》因为是第一款正式公布的



▲《变相怪杰之子》就是1994年由金·凯瑞主演的《变相怪杰》（Mask）的续集，不过，这一集金·凯瑞没有出演，本作预定2005年2月18日上映。面具，是火神洛基的面具……

《危机之前 最终幻想 VII》公布



在Square Enix的E3新闻发布会上，公布了全新作品《危机之前 最终幻想 VII》（Before Crisis Final Fantasy VII），它是一款面向手机的全新RPG，故事发生于《最终幻想 VII》之前6年，游戏画面为3D。日本方面该作将于2004年9月推出，对应NTT的DoCoMo 900i系列以上的手机，游戏还支持最多3人的多人游戏模式。



《时之笛》要移植NDS很简单

任天堂的技术部参与NDS开发的设计员杉野宪一在最近的一次访问中表示，要想把《塞尔达传说 时之笛》向NDS移植非常简单，以此

来说明NDS要想移植N64主机上的游戏容易做到。但基本上，任天堂不会真的在NDS上制作《时之笛》，“我们主要还是把精力放在制作一些（应用了NDS机能的）独特的东西。”，杉野宪一是这么回答的。其实参照GBA时的情况，不难想像任天堂是会把一些经典的N64作品移植到机能相当的NDS上来的。作为N64上最引人注目的作品之一，《时之笛》被无数媒体评为满分之作，具有崇高的地位，因此要移植恐怕只是时间问题。当然，按照任天堂要求制作“独特的东西”的诺言，NDS上的《时之笛》肯定会针对NDS的独有机能做出诸多的改变！比如我们在E3上看到的《超级马里奥64×4》，就是一款N64的移植作品，但却加入了多人游戏模式，而且应用到了NDS双屏的功能。



▲单单是试想一下在掌机上玩《塞尔达传说 时之笛》的感觉，就已经让人激动不已了。

■EA加入NDS开发阵容

EA不但加入了PSP，也加入了NDS的开发阵容。但在刚刚结束的E3上，全球第一大游戏软件公司EA只展出了对应PSP的游戏，并没有展出NDS游戏。



对此，EA的CEO Larry Probst在一次访谈中表示，EA认为NDS与PSP的用户层不同，PSP的主力用户群一般是18岁以上，而NDS的主力用户群一般是18岁以下，因此EA目前正在为NDS准备一些不同类型的游戏。

■微软以PMC进入掌机市场？

目前的三大主机生产商——SCE、任天堂以及微软中，前两者都进入了掌机市场，那么微软呢？

据微软高层人士表示，“我们也被NDS及PSP所感动，但我们还不会进入掌机市场。目前我们仍然只会专注于Xbox。”但他们也表示，这并不表示他们对掌机市场没有兴趣。



▲“PMC=PDA+硬盘”？

虽然微软目前准备推出“Portable Media Center”（便携媒体中心，PMC），这是一台可便携的用来播放从PC下载来的音乐及影像的小娱乐装置，但“我们并不准备让PMC可以用来玩游戏。”但一些分析家指出，作为一台与现在流行的掌上电脑（PPC）相仿的性能的娱乐会设置，是否对应游戏功能是很关键的一项性能指标。

便携市场自出现便携MP3播放器之后，现在又开始流行具有更多播放功能的便携装置，包括索尼在内也有类似的产品。而微软的PMC就是希望染指这块市场的这类产品了。

关于便携媒体中心PMC



▲这个造型，是不是让你想起了PSP……

目前微软并没有亲自生产PMC，而是与其他硬件商进行合作，比如已经在相关电子产品展会上展出的新加坡的创新科技公司（Creative Technology），这部名为创新Zen PMC（至强多媒体播放机）的设备将先在瑞典、英国、丹麦等地推出，零售价大约在700～800美元，目前预计将于2004年内上市。

其实从规格上说，PMC与掌上电脑（PPC）差不多，同样用的是XScale处理器，不过系统是专门为播放多媒体文件而优化的，同样的性能下，PMC的播放效果要好于一般的PPC。

性能指标

Intel XScale 400MHz处理器
3.8英寸TFT彩色液晶屏
20GB或更大容量的硬盘
可充电式内置锂电池
支持所有PC上最常用的媒体格式
播放影像4小时
播放音乐12小时
微软的PMC软件平台



▶拿在手上的感觉。

■任天堂今后将只生产GBA SP

在任天堂的年度财务报告会上，任天堂的森仁洋专务表示，今后GBA的生产主要改为预订生产，即只有预订后才会进行生产，而GBA SP的生产会成为今后生产的主流。从某种意义上来训，老式GBA已经相当于是停产了。



▲老式GBA已经相当于是停产了……

■N-Gage QD已经开始上市

全球最大手机生产商诺基亚于5月26日起正式推出游戏手机N-Gage QD。不过N-Gage QD还未在全球范围内销售，此次是在欧洲、非洲及亚太地区开始销售。中国大陆以及美洲地区还未发售，美洲地区已经定于6月发售。



N-Gage QD为N-Gage的升级版本，主机不但在外形上，连功能方面都做了多方调整，当然，主功能上还是相同的，因此N-Gage专用游戏在两个版本之间是通用的。

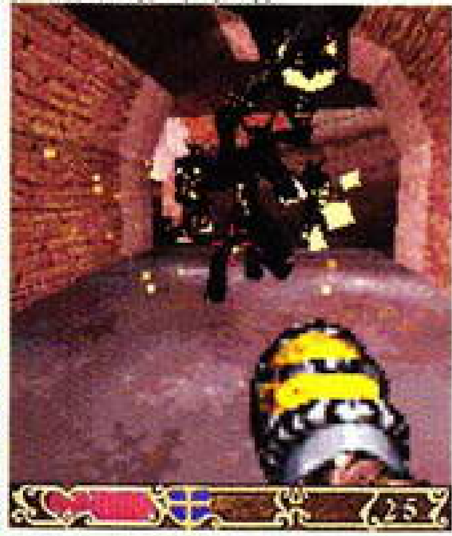
相较之N-Gage，N-Gage QD价格上要低得多，在部分地区，只要玩家订好手机服务的套餐后再购入N-Gage QD，价格最低可以低到50欧元！而如果不附带任何服务购入主机，则价格为199欧元，即使是199欧元，作为一台游戏手机，那也已经是相当超值的了，因为目前市面上，超过199欧元的手机比皆是，但这些手机却没有N-Gage QD那么强的游戏功能。

N-Gage QD有两种版本，这两个版本对应不同地区的移动电话网络，包括GSM 900/1800（欧洲、非洲及亚太地区）以及GSM 850/1900（美洲地区）。

配合这次新机型的推出，N-Gage上也公布了数款未来将要推出的大作。

ASHEN　预定2004年6月

由诺基亚自己的开发组制作的第一人称射击游戏。

炸弹人　预定2004年7月



古惑狼赛车　预定2004年7月

镇魂歌　预定2004年第四季度

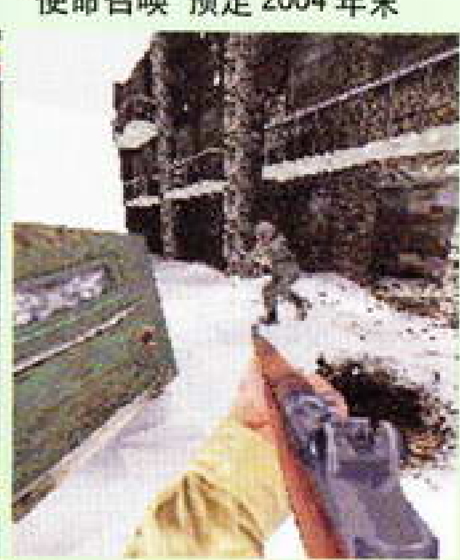
诺基亚自行开发，游戏方式为《暗黑破坏神》那样的美式A·RPG。




格斗之王　预定2004年末



使命召唤　预定2004年末



荣耀之路　预定2004年第四季度

诺基亚全力打造的一款大作，可以说是一款基于回合制的动作战略游戏，看起来不错的样子。







口袋王国 预定2004年第四季度

SEGA开发的“第一款掌机用全球范围的MMORPG”





诺基亚在中国大陆也推出N-Gage QD的可能性非常高，因为今年初在Chinajoy展上，诺基亚就公布将于年内在中国大陆推出N-Gage，而且还展出了试玩机。就让我们一起密切关注诺基亚未来的举措吧。

Capcom将为N-Gage开发游戏

Capcom与诺基亚于5月11日联合宣布，



Capcom将为诺基亚带来数款作品，并准备在不久的将来公布对应N-Gage的游戏。(SOUL：会有《洛克人》吧？)

PSP、NDS将遭遇液晶供货问题？

今年以来，液晶屏的市场需求不断升高，除了产量不断提高的手机以及一直都有大量需求的GBA SP以外，年底两个液晶屏需求大户就是PSP、NDS了，因为一个是预备出货300万台，一个是预备出货350万台！



有这么多需求，液晶屏不可避免地将出现供货问题，这也很有可能会影响PSP、NDS的生产，这两台新式掌机的原定出货计划很有可能受到冲击。

对于NDS的出货，岩田聪向路透社表示：“我们在设计这台具有两个液晶屏的产品的时候，的确没有考虑过液晶屏的供货紧张问题，这是我们意想不到的事情。”



而GBA液晶屏的主要供应商——夏普(SHARP)表示，他们已经着手准备提高小型液晶屏的生产量，但是夏普真正能够提高产量的时间是在2005年4月1日以后，也是就是下一年财政年度开始。

由于手机制作商们纷纷转向生产彩屏手机，夏普预计到2004年3月31日为止，全球的手机用彩屏产量将会达到1亿4000万块。

目前索尼方面计划在日本国内生产PSP，而任天堂则会将利用到设在中国的生产线来生产NDS。岩田聪表示：“在娱乐产品业，如果开头开得不好，那么今后就很难再热销起来。一旦人们认为你的产品不好，那么形势就极难被转变过来。”

Namco公布GBA版《我流忍者》

Namco于5月15日一口气公布6款GBA游戏，包括《杀戮开关》(kill.switch)、《我流忍者》(I-Ninja)、《吃豆小姐 迷宫也疯狂》、《吃豆人世界》、《Smashing Drive》以及《脱狱潜龙》。目前这些游戏还只公布了欧版。

《我流忍者》GBA欧版确定将于2004年11月5日发售，由zoo digital publishing发行。令人吃惊的是《我流忍者》应用到了GBA的3D机能！整个游戏都是应用了GBA专用的3D引擎进行制作的！以下就是游戏画面。









美国NDS将售199美元？

虽然任天堂方面一直都不公布NDS的价格，但目前几家美国大型的游戏购物网站却已经把NDS的价格标为199美元，并开始接受NDS的预约，同时宣布将于11月29日发货。这两家美国大型的游戏零售商是gamestop以及ebgames，鉴于这两家零售商都是规模相当大的，因此他们公布的NDS价格及发售日似乎也并非儿戏……



■原《圣剑》开发组将开发NDS游戏

原Square的开发人员龟冈慎一等人所组成的BrownieBrown近日宣布也将为NDS开发新作，新作的名称将于最近数周内公布。BrownieBrown是由任天堂全额出资的公司，之前曾为GBA开发著名作品《魔法假日》以及《新约圣剑传说》。



■任天堂掌机大作总销量公布

在任天堂最近公布的业绩表中，公开了去年几款大作的销量，同时也有以往数年任天堂掌机大作的累计销量数据。

2003年3月31日～2004年4月1日

机种	游戏名	年度销量	累计销量
GBA	口袋妖怪 蓝宝石・红宝石	612万套	1278万套
GBA	马里奥ADVANCE4	259万套	259万套

系列作累计销量

○超级马里奥系列		
掌机版	9款作品	5400万套
○塞尔达传说系列		
掌机版	5款作品	1200万套
○大金刚系列		
掌机版	7款作品	1500万套
○口袋妖怪系列		
掌机版	11款作品	9100万套



■任天堂公布GBA软硬件销量数据





任天堂近日公布了到2003年财年为止，即到2004年3月31日为止GBA的全球软件及硬件的累计销量，目前GBA全球一共售出了5140万台以上，而GBA游戏全球一共售出了1亿8379万套以上，不过这样平均一算，一台GBA平均也只售出了4款不到GBA游戏，看来比起GBA硬件的普及，GBA软件的普及倒是没有想像中的迅速啊。

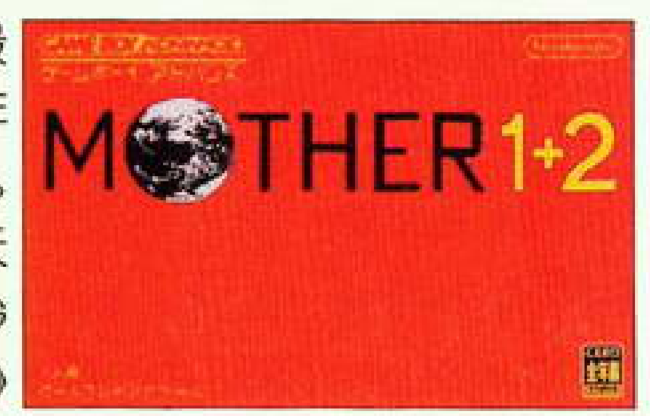
GBA硬件销量

	2002财年	2003财年	累计
日本	408万台	315万台	1321万台
北美	780万台	945万台	2481万台
其他	377万台	500万台	1338万台
合计	1565万台	1759万台	5140万台

GBA件件销量

	2002财年	2003财年	累计
日本	1693万套	1712万套	4700万套
北美	3066万套	4243万套	9647万套
其他	1153万套	1535万套	4033万套
合计	5912万套	7489万套	1亿8379万套

■任天堂的畅销RPG系列《MOTHER3》确定于GBA发售



任天堂最近公布了今年年几款大作。其中包括任天堂的畅销RPG“《MOTHER》系列”的最新作——《MOTHER3（暂名）》，其实此作早已于数年前就进行了开发，最初准备在N64上开发，甚至都已经公布了很多的游戏画面，但开发计划最后还是不幸夭折，伴随着GBA上《MOTHER 1+2》的发售，最终任天堂还是宣布系列最新作在GBA上登场，希望这次不再出现变故。

■口袋妖怪电影预售票已经售出80万张

将于7月17日在日本上映的电影《剧场版口袋妖怪Advance Generation 裂空之访问者デオキシス》已经从4月起就在日本展出了预售票的活动，到目前为止，已经售出了80万张以上，预售票之所以这么热销，恐怕和预售票可以让玩家的GBA《口袋妖怪 火红・叶绿》得到电影中所出现的怪兽“裂空之访问者 デオキシス”有关吧。去年的上一部《口袋妖怪》电影也以同样的手法卖出了150万张预售票，而今年看起来这个势头更猛，预计到电影上映的7月中旬，《口袋妖怪》新电影的预售票有望突破去年的150万张纪录。



■平井一夫："我们已经准备好在PSP初期亏本了！"

SCEA总裁平井一夫日前表示，SCE已经准备好在PSP初期亏本了，但最终，PSP将带给SCE丰厚的利润，这就和PS以及PS2的情况是一样的。

家用机上的硬件商一般情况下总是赔钱卖主机，之后随着软件销售数的增加，软件商会向硬件商交纳权利金，最终硬件商将获得巨大的利润。虽然索尼方面一直坚持在硬件发售之初就要赚到钱，但同样，硬件上所获得的赢利是非常有限的。



▲SCEA总裁平井一夫，他在新闻发布会上的服装与去年完全一样，（笑）这似乎是SCEA的制服。

■国内首款掌机小神游GBA即将上市！

5月29日下午，iQue神游科技（中国）有限公司在四川成都总府皇冠假日酒店召开了关于小神游机（GBA）正式在中国上市的新闻发布会。终于使近期关于"小神游GBA"的传言得以证实，该款手掌机全称"小神游Game Boy Advance"（以下简称小神游GBA），将在2004年6月中旬上市，是在任天堂的GBA的一切优良性能基础上根据中国用户推出的全中文游戏掌机，让用户在母语环境下轻松地体验GBA游戏的乐趣。



▲礼仪小姐在会上展示小神游GBA。



▲会上介绍了小神游GBA的性能。



▲神游董事长彦维群发表讲话。

官方消息中有一项非常重要的消息得以释疑，就是小神游GBA确实"兼容市场上数千款GBA/GBC游戏"，这样，用户除了可以玩神游公司提供的全中文游戏，还可以玩到游戏店中现有的GBA和GBC游戏，而不会出现大陆版PS2不兼容其他版本的PS2游戏的尴尬情况。而且由于全新的小神游GBA上市，玩家买GBA时也不用再为花新机钱买到翻新GBA而担惊受怕了。神游公司还将按照国家规定，对小神游GBA实行"15天保换，1年保修"的售后服务政策以解决用户的后顾之忧。官方还提到：小神游GBA用户的还可通过"神游俱乐部"享受到相当于欧美发达国家水准的增值服务，而神游科技正在为小神游研发基于互联网的互动型游戏。

最后，神游科技也向用户保证了其对游戏的选择的严格，将为玩家提供"绿色健康"的游戏。



▲汉化游戏《瓦力欧寻宝记》，可以看得出汉化得非常好。

▲小神游GBA包装及机种实图，这与日版GBA基本上是完全一样的，不过屏幕正上方增加了一个"iQue"标志。

■GBA《钢之炼金术士》第二弹夏季登场

自GBA上大受好评的《钢之炼金术士》第一作——《迷走之轮舞曲》之后两个月，第二作《钢之炼金术士》又将要登场了，本作中两位兄弟主角当然是继续登场，但也仍有一些原创的剧情加入，甚至还会有许多游戏原创的角色登场。更具体的情报，请关注后面的"前线狙击"。



文：铭风



GBA 上的全新游戏类型！

本游戏的厂商Ertain是一个新近涌现的游戏软件厂商，而《魔兽使》就是它第一部的作品。本作的世界观和召唤等要素和之前的《世界传说 召唤士血统》十分相似。但本游戏的类型十分新颖，是即时战略。这在GBA上还是第一次出现，因此向大家着重介绍一下。



魔兽使	GBA
モンスターサマナー	
◆Ertain/Think and Feel◆SLG◆预定2004年夏◆日版	
◆1～2人 ◆记忆要求未定◆容量未定◆5800日元	
◆GBA 专用通信对战线	

本作的世界观

世界观大致和普通世界一样，除了人类之外还有各种各样的动植物存在。不同的是人类中有能使用魔法力量召唤魔物的人存在。这些人被称为“魔兽使”或是“召唤师”。本作的世界中还存在着3个大城市，每个城市都拥有被统称为“三贤者”的伟大的召唤师。许多召唤师都前去拜访他们，学习召唤的技术和知识。



三贤者会给予来访的召唤师考验，通过全部考验的人被称为“召唤君主”，成为人们的憧憬和被尊敬的对象。本作主人公凯斯就以“召唤君主”为目标展开了旅途，他能否成功呢？

主人公介绍



致力于修行的见习召唤士。立志成为拥有最强的能力并受人尊敬的“召唤君主”。

主人公最初召唤的阿尼玛，然后就和主角成为了好朋友。

怪物召唤士能够召唤并操纵魔物来作战！

本作的世界中召唤师非常活跃。召唤师拥有自由操纵阿尼玛（类似于灵魂），并将其实体化的能力。游戏中玩家能够不断地召唤出魔物并编制成军团，指挥它们来作战。

本游戏最大的特征就是实时进行的战斗系统，移动、战斗、召唤都是同时展开。因而能够在狭小的画面中体验非常强的临场感。

体验根据实时变化的战况来指挥大群怪物的快感！

实时战略 SLG+ 可反复挑战的随机战场

下面的地图是游戏中的一个战斗舞台，整个地图非常大，因此在一个屏幕中会显示不下。由于是实时战略，所以战斗时会屡次遭到屏幕外面的敌人的偷袭。游戏中还有随机地图模式，使每次游戏时的地图都不同，增加了反复挑战的乐趣。

下面的地图就是战斗的舞台



光标
用十字键控制，用于对魔物下达指示，会根据用途而改变形状。

魔法阵
玩家进行召唤的地方，当然召唤出的魔物也出现在此。

玩家
主人公是不能进行攻击的。在受到攻击，HP降为0后便算输。

召唤出的魔物
本方魔物的显示色为红色。可对某个单位或是整个队伍发出指示。

敌方魔物
敌方魔物的显示色为蓝色，一般都是群体行动。

敌方召唤士
指挥大批魔物的BOSS，和主角一样会不断召唤魔物。

▼战斗开始前的编成画面，能够在拥有的魔物中选取5个在战斗中召唤。





▲战斗开始前能检查对手的资料和对方所能召唤的魔物。

◀战斗中能用光标对1个单位下达命令，也能决定最多由8个单位组成的小队的行动。

战斗中的基本行动

召唤魔物



◀主人公可在魔法阵中召唤魔物，这需要消耗MP。而从召唤到魔物的出现需要一定时间。

对魔物下达指示



◀控制光标对召唤出的魔物下达指示。主要指挥魔物进行移动和战斗，想方设法占领魔法阵。

夺取魔法阵



◀战斗中要优先攻下能够召唤魔物的魔法阵。在魔法阵被我方控制后可绝对不能被敌人夺走。

击败敌方召唤师




◀指挥魔物来打倒敌方的BOSS是最基本的过关条件。当然根据版面的不同也可能有其他条件。

用实时战略来体现极富临场感的战斗

和魔物使艾维的比试 和旅途中相遇的女召唤师的战斗

对手艾维的魔物



她所能召唤的5个魔物中以哈比人，蜂魔女，奈格鲁这3个魔族的魔物为主力。有克魔族的龙族魔物可一定要选用啊。



一定要快速拿下中立的魔法阵

一开始要操纵主人公去占领中立的魔法阵，当魔法阵被我方控制后就可从中召唤少数兽族的巨像兵了。

巨像兵的进攻

在主角行动时版面上的其他中立魔法阵会被敌人的魔物所占领，可利用召唤出的巨像兵将其打散。







◀相同数量下，老鼠弓箭手不是巨像兵的对手，可轻易夺取魔法阵。





▶这个时候敌人应该会在大本营中召唤了一些会飞行的蜂魔女。

用老鼠弓箭手击退敌人

蜂魔女会来攻击我方魔法阵。应该召唤一些老鼠弓箭手，让它们来防御。

接下来可用A或B方案来进行游戏

重点 用弓箭攻击飞行系魔物非常有利

飞行系的魔物在受到地上来的直接攻击时只会受到3/4的伤害，受到空中部队的攻击时伤害是1.5倍。而在受到弓箭的间接攻击时会受到3倍的巨大伤害！

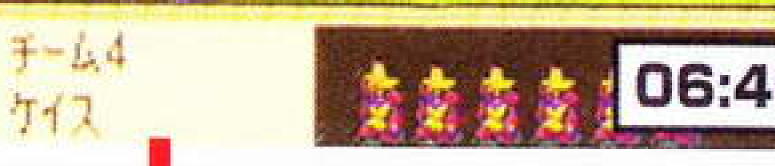


A 方案

为了最后的决斗，将战力全部集中

决战前要做最后的调整，去掉体力不足的魔物。将新召唤出的魔物补充进来，并召唤一些作为后备。



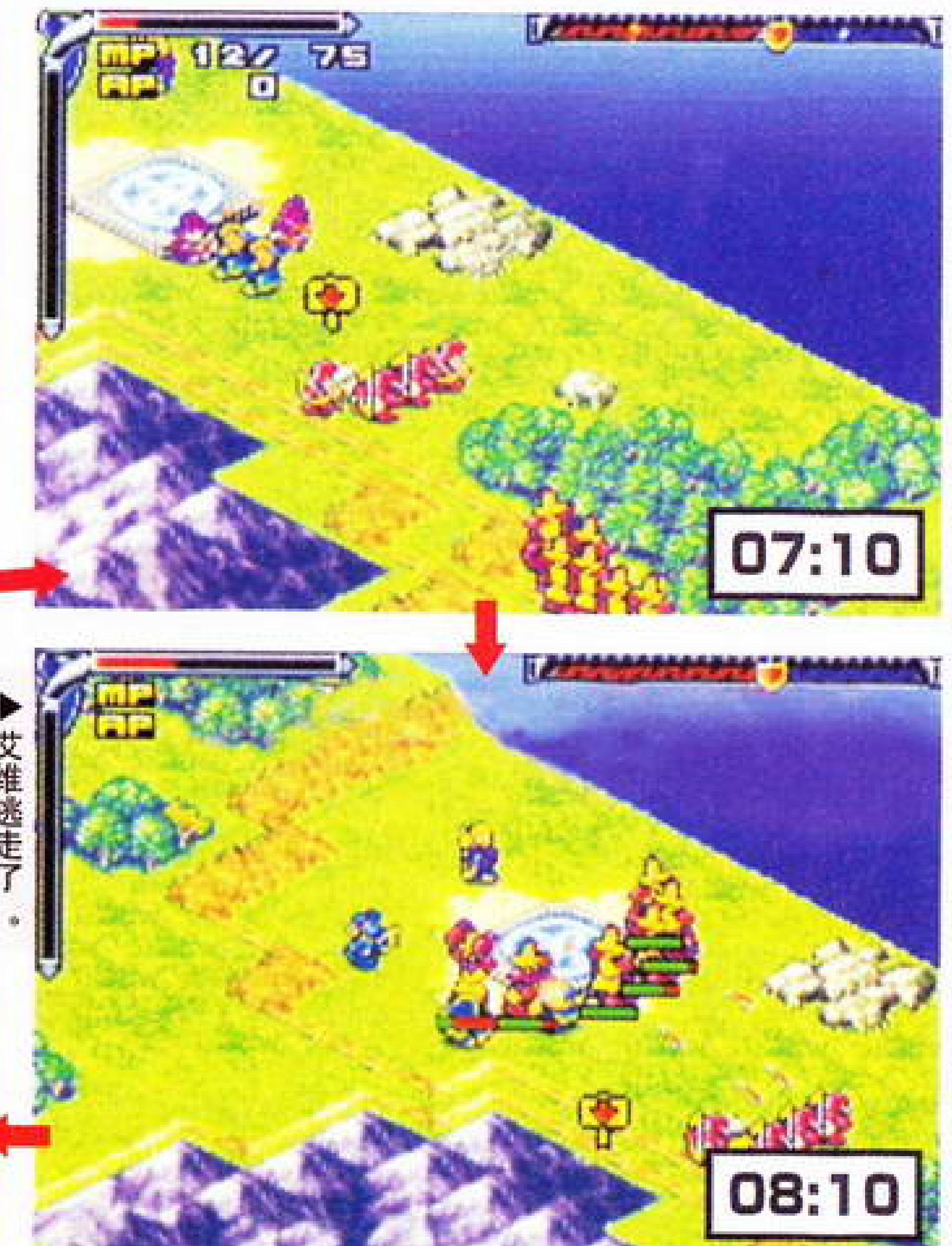




◀然后将防守薄弱的我方魔法阵当作诱饵，敌人看到我方无人看守的魔法阵便会一拥而上，被攻陷只是时间问题。

镇压防守薄弱的敌人大本营

用魔法阵将防守大本营的主力部队引开后，大本营的防守便会非常薄弱。可利用这个机会集中攻击大本营。诱饵的使用可是重要的技巧啊。



▶艾维逃走了。





▲在实时战斗中获得了胜利。



凯斯的师傅
加比

养育凯斯的一流召唤士，在凯斯年幼时便传授他召唤术。

B 方案



调整队伍，为了最后的决斗

充分利用已经占领的2个魔法阵，合理分配MP，尽量多召唤魔物。



◀ 新队伍要去和之前召唤出的巨像兵和弓箭手汇合。

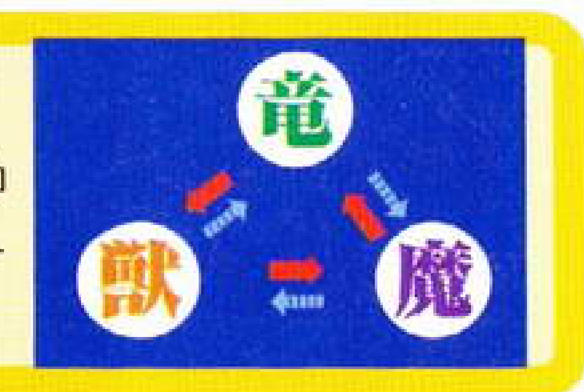
从左右同时攻击敌人大本营，一鼓作气

要对付已经作好反击准备的敌人大本营，需要用充足的兵力进行左右夹击。以压倒性的数量攻击既能增加胜率也能封住BOSS的去路。





战绩上升



▶胜利后会根据你的战绩来计算经验值。

重点 3个种族魔物之间的相克关系

游戏中的魔物分为3个种族，它们是相克的，右边是3个种族的关系图。（红箭头为相克，蓝箭头为被克）和数量、等级一样，这个是战斗中绝对重要的因素，对战时要优先考虑。

竜 獣 魔

帮助被大群史莱姆袭击的贝尔滋

登场敌人的状态

本章出现的敌人多为兽族，利用种族相克以魔族的魔物为中心组成自己的队伍。



史莱姆害怕魔法



▲对这种粘稠状的敌人，直接攻击的伤害会减半，而魔法攻击的伤害却是2倍。

重点 召唤花费的时间根据魔物种类而不同

魔物从召唤到出现所需的时间是不相同的。强力魔物所需的时间当然长。

 哈比人……大约7秒  蜂魔女……大约15秒

巧妙地诱敌把损伤减到最小

在短时间内召唤出8个哈比人，然后引诱史莱姆过来开战，本关很强调速度。





被史莱姆追赶的贝尔滋



◀经过了一定的时间后贝尔滋会因为迷路并逃往内部。



接下来可用A或B方案来进行游戏

A方案

在第2个魔法阵补充哈比人

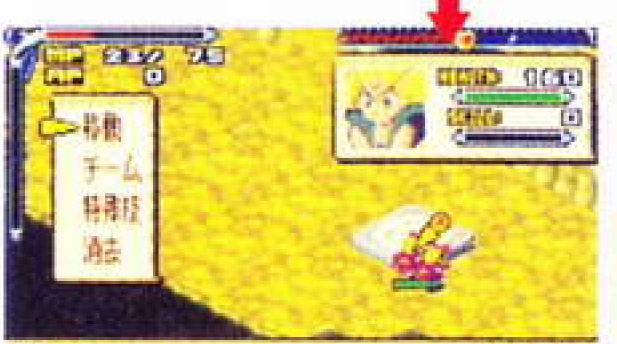
要前往内部就在前线魔法阵中增强自己的哈比人队伍，补充之前和史莱姆作战中所损失的队伍。

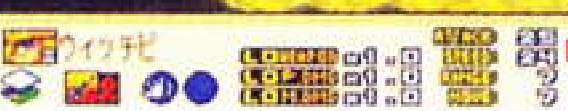




将能够使用回复魔法的奈格鲁作为后援

奈格鲁使用的魔法能够回复同伴的体力。让它在前线待机时会自动替他附近的同伴回复HP。





◀在增产哈比人的同时可在第一个魔法阵零散地制作一些蜂魔女。

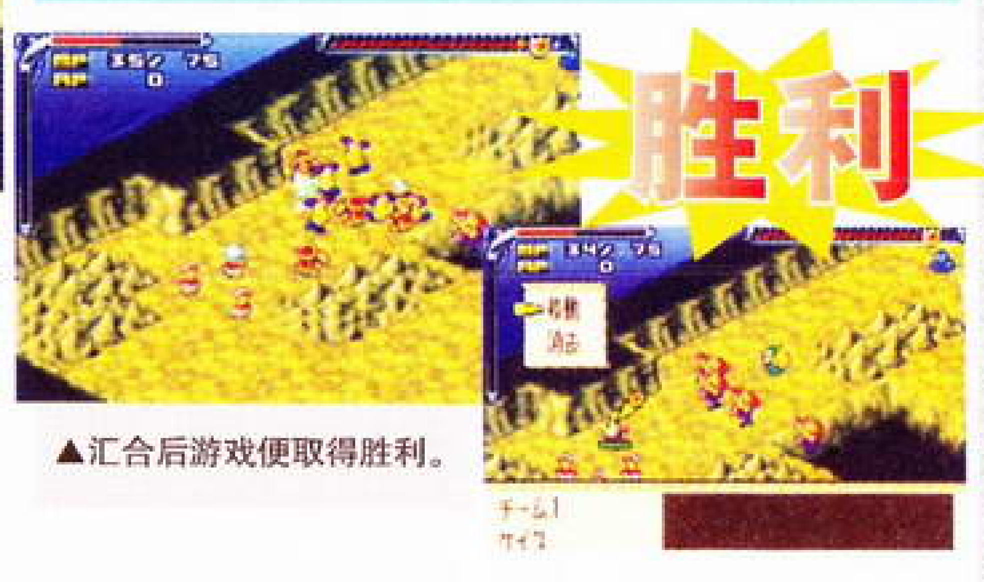


利用飞行的蜂魔女来阻止追兵

由于蜂魔女能够在空中飞行，所以能直接越过山谷赶去阻击追赶贝尔滋的史莱姆。拖延时间的同时也能稍稍削减敌人的数量。

再将内部的敌人全部干掉

那些蜂魔女应该能撑到哈比人增产完成。之后利用成型的哈比人队伍将剩下的敌人扫清。在最内部干掉所有敌人后便可和贝尔滋汇合了。



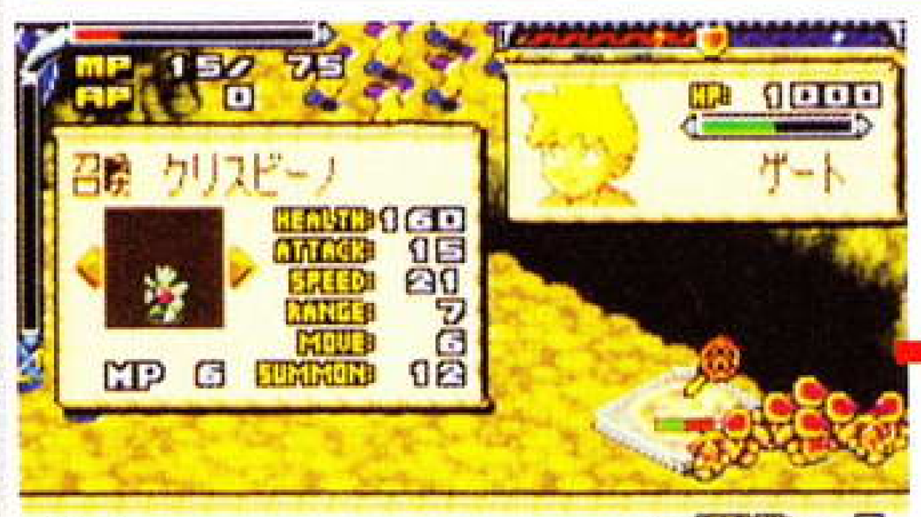
▲汇合后游戏便取得胜利。

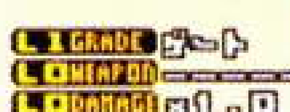
B 方案



重点 利用属性效果有利地推进战斗

在魔物的攻击带有属性的情况下，会根据敌人的属性产生伤害上的变化。也有可能使敌人产生状态变化而使战斗有利。之前介绍的回复为圣属性。







召唤强力的冰皮诺

冰皮诺能够使用冰属性的间接魔法攻击。在造成伤害的同时也可以冻住敌人，是进行支援的好选择。

远近攻击配合

之后利用哈比人来近身攻击，而冰皮诺则在后方用冰攻击支援。这种攻击模式可对付大部分敌人。



各部队在最深处汇合，进行最后决战

最深处的总决战要将所有战斗力集合起来。拖延时间会对我方造成不利的影响，要一鼓作气突破。

胜利



◀虽然胜利了但我方队员的伤亡数也很多。

要注意本关的特殊过关条件

本关的过关条件是要救助贝尔滋，所以要在敌人攻击他之前和他汇合，否则当他受到大批敌人的攻击时便要GAME OVER了……



重点 直接攻击和间接攻击，技术第一

当直接攻击型的魔物靠近间接攻击型的魔物时，间接攻击的魔物攻击一次的时间会受到两次直接攻击，非常吃亏。要利用地型来让直接攻击的魔物无法靠近。



战斗胜利，学会召唤强力魔物

游戏中登场的魔物有100种以上。战斗胜利后会推进游戏的进行，同时也会发生和新的阿尼玛签定契约的仪式，可召唤魔物的种类上升。带着自己的怪物和其他玩家作战也能够使强力魔物加入。

▼战斗结束后会和新的魔物签定契约，能在下一关召唤。





▲可在图鉴中查看签定契约的魔物的特性和特殊能力。

登场怪兽大检阅

兽族　攻击防御皆强的种族

蚂蚁战士

忠实执行命令的士兵，会用剑进行直接攻击。

愤怒的金刚

能够向远方投掷攻击范围很大的炸弹。

神兵维基罗斯

由众神制造出来的巨神兵，体型很巨大。

蛮族英雄雷姆

未开拓之地的英雄，擅长用剑进行物理攻击。

石像兵

古代机械帝国的守护者，力量很大，但惧怕雷属性的攻击。


龙族
飞翔在空中，机动性强
微微
虽然拥有龙的翅膀，但其实是龙和其他种族的混血。
飞翼龙
会使用火球来进行间接攻击的小龙。
小龙兵
长相可爱。虽然不会喷火但能使用剑来攻击。
枪龙兵
拥有高度发达的知识，用枪作为武器。
魔族
擅长在后方支援和回复
哈比人
使用魔法锤进行直接攻击。攻击的同时能使敌人忘记魔法。
奈格鲁
能够使用魔法来回复我方的体力。
蜂魔女
坐在花上飞行的魔女，会使用火属性的间接攻击。
冰之魔导师
四魔导师中掌管着冰之能力，关于他的能力有很多疑问。
炎之魔导师
四魔导师中掌管火之能力的人，谜一般的存在。

前线狙击

文：阿修罗

塞尔达传说 小人帽

GBA

The Legend of Zelda: The Minish Cap

◆Nintendo ◆A·RPG ◆预定2004年年内 ◆美版

◆1～4人 ◆自带记忆功能 ◆容量未定 ◆售价未定

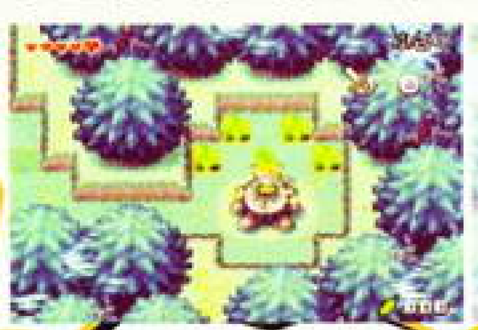
◆对应GBA专用通信对战线、无线通信端子



上一作掌机原创的《塞尔达传说》是什么时候的事了呢？不算《众神的三角力量》中的“四支剑”模式的话，那就要排到GBA推出之前的《大地之章·时空之章》了。虽然在很多人心目中《梦见岛》才是最强的掌机版《塞尔达》，但是不可否认任天堂和Capcom合作的这两部作品素质也是相当高的。而在GBA上玩这两款游戏会出现隐藏要素这一点也让很多当时没钱买GBA的人口水直流啊！

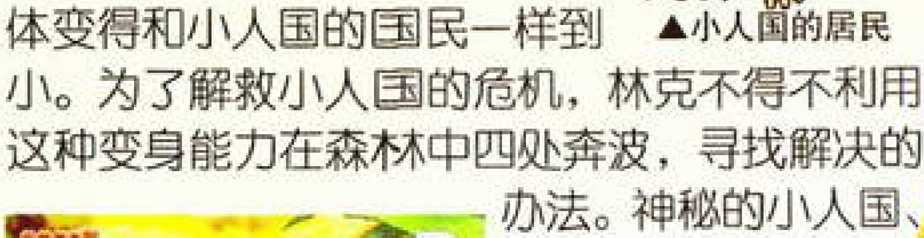
不过，GB毕竟是GB，机能极大程度地限制了掌机版《塞尔达》的画面表现。而复刻自SFC版的《众神之三角力量》“古旧”的画面风格也实在让没玩过老版本的玩家从视觉上产生喜爱之情。究竟GBA上的《塞尔达》的画面能够进化到什么样的程度呢？相信大家用不了多久就可以找到答案了！因为在今年的E3展上，任天堂公布了和Capcom合作开发的GBA最新作《小人帽》，绝对会让每个《塞尔达》FAN都感到惊喜的！

《小人帽》采用了《四支剑》的基本图像引擎。这个专门为GBA开发的图像引擎比起移植而来的《众神之三角力量》的引擎更加能够发挥GBA的各种机能。在E3上公开的影像中，我们看到了诸如放大缩小、雾化等多种特效，所以相信这一次《塞尔达》的画面绝对会让大家满意的。玩过GBA或者NGC版《四支剑》的玩家应该都对这两部作品中林克可爱的二头身造型记忆犹新吧！这一次的林克同样会以这个形象登场。怎么样，很兴奋吧！





这次《小人帽》的故事发生在一个森林中。在这个森林住有一个神奇的小人国，而这个国家却即将遭到灭顶之灾。偶然间得到了神奇的小人帽的林克获得了变身的能力，这小人帽使得林克能够把自己的身体变得和小人国的国民一样到小。为了解救小人国的危机，林克不得不利用这种变身能力在森林中四处奔波，寻找解决的办法。神秘的小人国、神奇的小人帽，加上林克本身又是一个妖精，这次的《塞尔达传说》还真像是一个童话故事呢！



▲小人国的居民



虽然官方公布的游戏情报还不是很多，但是从影像中我们还是能够看出不少端倪来的。游戏的基本系统应该非常接近《众神之三角力量》。B键专门负责剑攻击，A键为自定义多功能道具键，而R键则是多功能动作键。在影像中我们看到一种类似皮老虎的出现了很多次，相信它在《小人帽》中的地位会是非常重要的。而影像最后出现的如同《四支剑》一般的分身术也让人颇为关注，至于具体的情况则依然得等待官方的进一步情报。这次新增了一种叫作“金石”的道具收集系统。玩家要将自己在游戏中收集到的各种金石碎片交给特定的NPC以组合出一块完整的金石。成功以后就能够开启各种隐藏要素。据目前的情报分析，金石碎片是可以通过通信功能和自己的伙伴进行交换的。



文：LIKY



大金刚王国2

大金刚王国2 Donkey Kong Country 2	GBA
◆NINTENDO/RARE ◆ACT◆2004年7月1日发售◆日版	
◆1～4人 ◆自带记忆功能◆64M◆4800日元（含税）	
◆对应GBA专用通信对战线 推荐玩家年龄：全年龄	

继成功移植了《大金刚王国》之后，RARE公司又把《大金刚王国2》带到GBA上，作为超任上经典的动作游戏系列，"《大金刚》系列"以其精致的画面、细腻的手感备受玩家推崇，这次的移植版将完全再现出原作的这些精髓，而且在保留原作所有内容的情况下，还加入了全新的通信对战模式，两名玩家可以对战各种迷你游戏。

诞生于SFC末期的"《超级大金刚》系列"创造了令人惊异的销售成绩，仅仅在日本第一作就销售了300万套，第二作销售了220万套，第三作也有178万套的销量，而在欧美该系列的人气比日本有有过之而无不及。这样的经典系列移植到GBA上无疑是玩家的福音。

第一作的主角是大金刚和小猴子两个，而本作则加入了长头发的母猩猩迪迪，迪迪与大金刚的动作特性完全不同，她可以通过旋转头发来攻击敌人，同时，她在空中旋转头发时还可以长时间浮空，这是大金刚不具备的能力，所以她能很方便地利用这个特性取得许多空中的隐藏道具。



▲本作加入了更多的迷你游戏，比如这个开直升机的游戏原作就没有。

多样的动物同伴

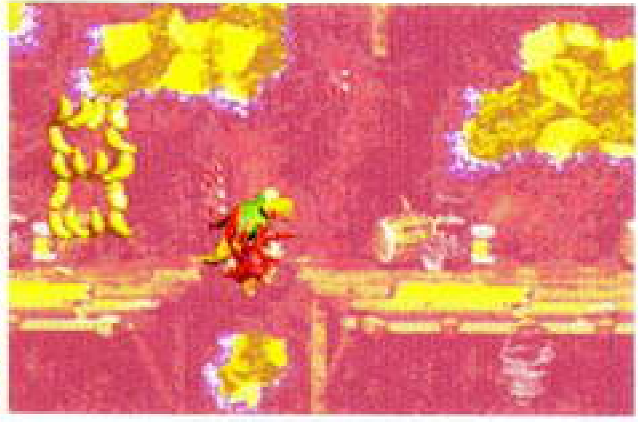
乘坐各种动物同伴一直就是该系列的特色，在前作的基础上本作又加入了更多的动物同伴，比如能够跳得很高的蛇，能够在天上飞的大嘴鸟，游戏更为有趣了。



▲蛇虽然行走缓慢，但是跳跃力一流。



▲皮坚肉厚的犀牛任何敌人都可以顶飞。



▲被大嘴鸟带着在天上飞。



文:LIKY

MARIO PARTY ADVANCE

马里奥聚会 ADVANCE 前线狙击

任天堂著名的多人同乐型游戏"《马里奥聚会》系列"现在要登陆GBA了，利用GBA的联机功能，这款《马里奥聚会 ADVANCE》一定会掀起新一轮的联机大战风潮。

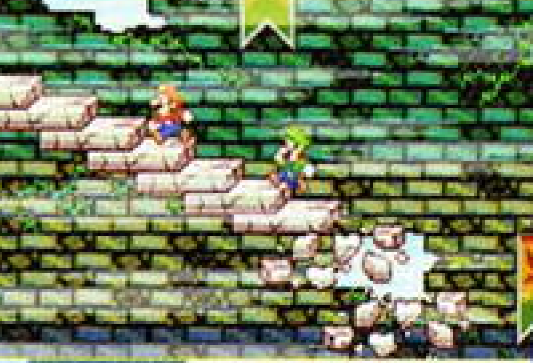
马里奥聚会 ADVANCE Mario Party ADVANCE	GBA
◆NINTENDO/HUDSON ◆ETC◆2004年12月6日发售◆美版	
◆1～2人 ◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定	
◆对应GBA专用通信对战线 推荐玩家年龄：全年龄	

《马里奥聚会》由众多的小游戏综合而成，这些小游戏简单有趣而又对抗性强，和朋友一起玩时更能体现出成倍的乐趣，自从1998年任天堂在N64主机上推出系列的第一作后，至今为止该系列已经推出了5作，平台也从N64转战NGC，每一作都获得玩家的极大欢迎，其实也正因为N64和NGC都支持4人玩、充分发挥了游戏多人对抗的巨大乐趣，该系列才会如此受欢迎。而GBA的联机对战机能完全可以发挥游戏的精髓，所以登陆GBA实在是再合适不过了。


▲游戏的展开有点像《大富翁》，通过投掷骰子在大地图上移动，每一轮过后都会展开一场迷你游戏大战。

GBA版收录的迷你游戏超过60种，虽然达不到NGC版《马里奥聚会5》的75个，但数量也相当惊人了，而且这些迷你游戏也绝不是像《瓦里奥制造》那样只是简单地体会5秒钟的快感，每个小游戏都很讲究，更加强调操作性和对抗性，所以游戏有丰富的内容让大家去体会。

▶后面的石阶在不断垮下，可不要落在后面。



◀踩在龟壳上不让自己落下。







▶坐着汽艇去营救落水的猴子，看来是比赛谁救得多。

文:LIKY

MARIO PINBALL™

马里奥弹珠台



前线狙击

马里奥弹珠台 Mario Pinball	GBA
◆NINTENDO◆TAB◆2004年10月4日发售◆美版	
◆1人 ◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定	
◆对应周边未定　　推荐玩家年龄：全年龄	

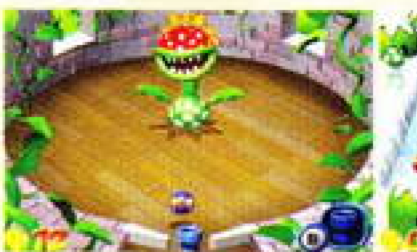
▲马里奥变成了弹珠，滑稽的样子惹人发笑。

继《口袋妖怪弹珠台》之后，以马里奥为主角的弹珠台游戏又诞生了，所谓的以马里奥为主角，就是这次他将化身为台面上的弹珠，被玩家蹂躏着弹来弹来弹去……与《口袋妖怪弹珠台》强调收集要素不同的是，《马里奥弹珠台》是以花样十足的台面为卖点，不同的台面有不同的过关条件，有些台面还要与巨大的BOSS对战。挑战一个接一个的舞台正是游戏的乐趣所在。

舞台是蘑菇王国

BONK! WHOOSH! BOING!

游戏的舞台是“《马里奥》系列”中知名的蘑菇王国，我们可以看到许多熟悉的场景，比如城堡、金字塔、雪原等，而上面也会出现相应的敌人，大家看到这些场景和敌人是不是会想起玩动作版《马里奥》的情景呢？不过现在它们都变成了台面，你需要利用弹珠马里奥去消灭这些敌人，撞开机关，完成各种过关条件。不同场景的台面设置了不同的过关条件，你要根据情况随机应变。游戏的画面一定让大家眼前一亮，不错，这些画面都是带有3D效果的，看起来极富立体感。



▲与巨大的食人花BOSS进行对决。



▲冰天雪地的雪原上，企鹅在溜冰。

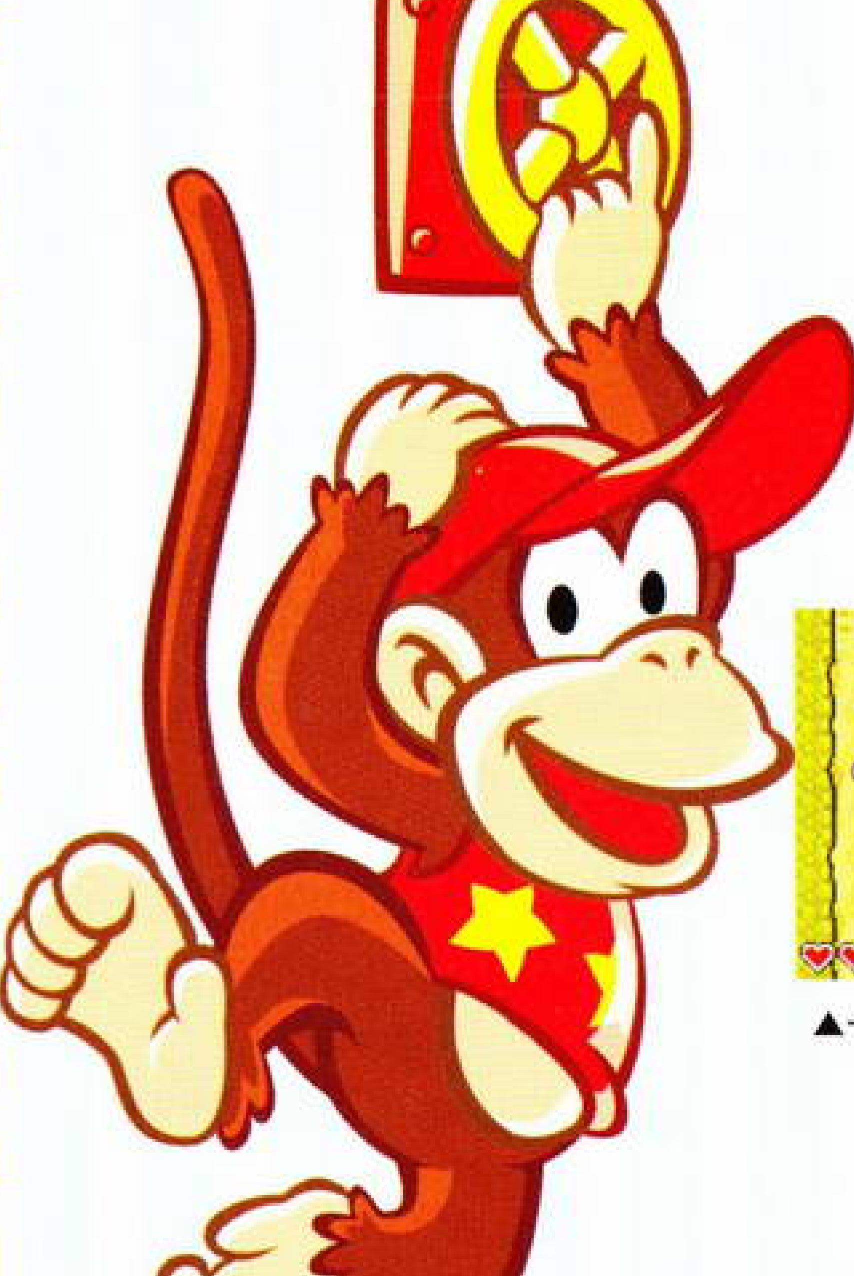


▲金字塔的里面又会有什么秘密呢？



大金刚 摇摆之王 DK:King of Swing	GBA
◆NINTENDO◆ACT◆2005年发售◆美版	
◆1~4人 ◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定	
◆对应周边未定　　推荐玩家年龄:全年龄	

大金刚 摇摆之王



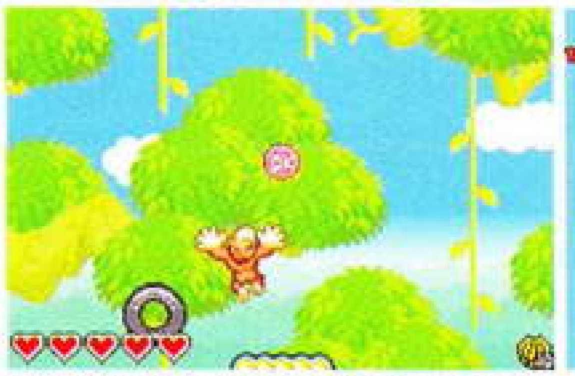
平静的丛林最近变得热闹起来，因为挑选丛林之王的仪式就要来临了，然而坏蛋K.Rool却抢走了那枚丛林之王象征的大金币，并且绑架了大金刚的朋友迪迪、戴希还有方基，大金刚愤怒了，他绝不能容忍这一切的发生……

“《大金刚》系列”又新添了一个新类型的家庭成员，《大金刚 摇摆之王》是一款非常独特的游戏，大金刚会抓着手上的支点不断旋转身体，玩家要操纵不断旋转的大金刚寻找新的支点，旋转着前进。游戏时，大金刚的旋转动作是永不会停的，玩家要做的就是适时地按键让大金刚松开一个支点、抓住另一个支点，或者从一个地方跳到另一个地方，一路上不仅要躲避敌人，还要适时地收集香蕉、金币等道具。这样一款玩法新颖的游戏一定可以给你带来新的感觉。



▲一边往上爬，一边要躲避敌人。

▲这么多刺球，要收集香蕉可要小心了。



▲“DK”金币似乎已经成为“《大金刚》系列”中不可缺少的道具了。



▲游戏也支持4人联机对战，和朋友一起来玩吧。

文：铭风

前线狙击

サモンナイト クラフトソード物語2

在《掌机王》第九辑中为大家简单介绍了《召唤之夜 铸剑物语2》3个部分："探索部分"、"锻造部分"和"战斗部分"。这次为大家更深入地介绍一下这三个部分。

召唤之夜 铸剑物语2 GBA
サモンナイト クラフトソード物語
◆BANPRESTO ◆A·RPG ◆预定2004年夏 ◆日版
◆1人 ◆记忆要求未定 ◆容量未定 ◆6800日元
◆对应周边未定

探索部分

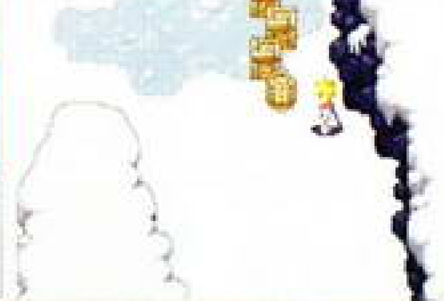


前作中在迷宫中只能使用锤子来破坏箱子和宝箱，而本作便针对这个方面进行了大幅度的强化。本作在地图上能使用的不仅仅是锤子，还能使用包括剑、斧、枪、拳套、钻子等一共6种武器。针对地图上不同的障碍要使用不同的武器，珍贵道具的取得也要合理利用各种武器，大大增加了战略性。



▲用剑可以割开挡路的草丛。





▲游戏中迷宫的种类大大增加。

本作中增加了许多新的场景，根据场景的不同而有着特色的陷阱。如雪地上会非常滑，森林中会有草丛挡路等等，一定能带给大家新的感受。

本次公布的四个属性的护卫兽



机属性　伊克塞德



擅长近身战斗的机械士兵。由于是机器，所以总是以理论为行动依据，经常指示胡乱行动的主角。当然有时也会暴走，展现其凶恶的一面。

鬼属性　雷基



生性乐观的鬼族少年，喜欢按自己的步调行动。对自己的剑法十分自信，深信能保护好主角。但实际上还不够成熟，对胜利十分执着，任何事情都要决出胜负。

锻造部分



制作武器的部分有了些许的改变，选取材料后便能直接锻造武器，而不需像前作一样要将素材分解成元素，然后凑到指定的元素才能够制作。强化也是，武器不是使用素材来强化，而是选用 3 种素材来强化，之后会根据所选的材料替武器增加不同的附加能力和属性。最后值得一提的是本次可制作武器种类远大于前作，达到了 200 多种！如此丰富的种类使得游戏的主题“锻造”更加充实。



战斗部分



本作的战斗和前作一样，还是标准A·RPG的实时战斗。战斗中使出必杀技和魔法，并叫出召唤兽。而本作中增加了许多新的必杀技和魔法，使战斗方式更丰富。除此之外主人公在战斗中满足特定的条件后还能进行变身。变身后攻击力和防御力都会有大幅度的增加！



迷你游戏



本次游戏中可进行“钓鱼”迷你游戏。“钓鱼”本来是“《召唤之夜》系列”招牌的迷你游戏，现在在GBA上也能玩到了。不知道能换到怎样的奖品呢？

夜间对话



“《召唤之夜》系列”的特征之一就是每章结束和角色的对话，是开启隐藏的关键。当然在前作《铸剑物语》中只做角色间交流感情用。本作中还是继承了这项传统，不知此次会起到什么样的作用呢？



灵属性
蒂娜

是天使和恶魔的混合体。身为恶魔时性格专横，认为任何事情都在她的考虑之中，言行不如样子般纯真。身为天使时做任何事情都考虑到他人，当然也不允许违背正义道德的事发生。



兽属性
阿诺

波鲁鲁族的兽人，有自己的做事原则。但有时却十分固执而让别人无法理解。喜欢和周围的风对话，对话时时而沉默时而欢笑。

文：猫大

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2

前线狙击

忍者神龟2 GBA

Teenage Mutant Ninja Turtles2

◆Konami ◆ACT ◆预定 2004 年 10 月◆美版

◆1～4人◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定

◆对应 GBA 专用联机线　推荐玩家年龄：全年龄

GBA 版的《忍者神龟》应众玩家的要求终于在E3展上公布了续作，同时也公布了家用机全平台的作品。前作以爽快的过关模式和4只忍者神龟的不同能力让整个游戏保持了平衡。而本作将会强化更多方面的细节，同时也会加入更多的新要素。要想一睹《忍者神龟2》的风采，那么请看以下的报道。

增强部分

新作所出现的关卡将会超过40个，这其中包括了一些特殊关卡。所谓特殊关卡，就是指一般动作关卡以外的特别关卡，在这些关卡里玩家使用的忍者神龟并非用拳脚与敌人打交道，而是使用一些飞行工具、重装武器等击倒敌人或获得物品，有点像是迷你游戏。但大家千万不能小看这些特殊关卡，因为这些关卡的难度都比一般关卡稍高，一不小心又要重新再玩，玩家在进入这些关卡后要抱着重复玩的觉悟哦！而普通关卡也作了不少的变动，其最明显的就是场景中的地形和陷阱的增加。比如惊险的悬崖和充满海水的区域，都需要有玩家慢慢探索。



▲BOSS战具有绝大的魅力，这次的BOSS大多都是体型庞大的怪物。



▲水下也是本作新增的地形，难度不知道会如何呢？

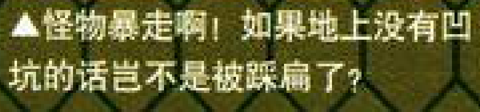


▲类似《五右卫门》的BOSS战战斗系统。反正都是自家公司的作品，没有什么抄袭不抄袭的。

增加部分

新作的特殊关卡也会比前作增加了不少，所以可玩性是绝对有保证的。另外，4名忍者龟的动作将会大幅度增加，据现在已得知的消息称，本作将会增加“忍者踢”和“忍者跳跃”两种技巧，具体有什么作用依然是个谜。巨大的BOSS在本作中也会大幅度增加，玩家可以在本作中看到一些几乎占据了半个画面的BOSS，其魄力比前作要高出好几倍。





▲怪物暴走啊！如果地上没有凹坑的话岂不是被踩扁了？



▲在空中利用挂钩渡过悬崖，确实非常凶险。

Raphael（拉斐尔）	Leonardo（里奥纳多）	Donatello（多那泰罗）	Michelangelo（米开朗琪罗）
			

前线狙击

NARUTO -ナルト- ナルトRPG ～受けつがれし火の意志～

文：猫太

RPG 火影忍者 NARUTO 被继承的火之意志　**GBA**

ナルトRPG 受けつがれし火の意志

◆Tomy ◆RPG ◆预定 2004 年 7 月 22 日◆日版

◆1 人◆记忆要求未定◆容量未定◆4800 日元

◆对应周边未定　推荐玩家年龄：全年龄

火影忍者NARUTO再次登陆GBA。前作《火影忍者 NARUTO 最强忍者大结集2》刚发售后不久，新作的情报就已经出现了，实在不得不佩服Tomy的量产能力。不过作为RPG类型在GBA上登场实属首次。过去Bandai曾经在2003年06月26日在PS上发售了一款名为《火影忍者NARUTO 忍之里阵取合战》的RPG作品，该作不但采用了游戏的原著情节，还加入了大量的全新插画、大量的迷你游戏和激烈的战斗模式，可惜当时的PS已经是衰落时期，能接触这款作品的玩家实在是屈指可数。这次Tomy在GBA上推出的RPG新作《RPG 火影忍者 NARUTO 被继承的火之意志》无疑可以让所有RPG爱好者和原著FANS大呼过瘾，那么下面就为大家简单介绍新作的真面目。

充满动感的世界观

GBA上一共有两种类型的《火影忍者NARUTO》作品：一种是ACT，也就是“《火影忍者NARUTO 最强忍者大结集》系列”，但在推出的两作中可以看到游戏的场景几乎都是原创的，而且几乎都是在野外进行。第2种是SLG，就是上一年推出的《火影忍者NARUTO 木之叶战记》，不过游戏的活动空间非常狭窄，几乎都是在野外进行SLG式的战斗。由于本作的类型是RPG，因此玩家这次将可以在整个“木之叶村”中探索！在动画中出现的街道、学校、训练场和拉面馆一个不少地在游戏中出现，绝对是让FANS心动的要素。



▲在忍术学校门前的道路徘徊，玩家这次可以在木之叶村随意走动了。

▲这不就是鸣人最喜欢的“一乐”拉面馆吗？不知道可不可以在这里吃面呢？



▲这是学校内部的教员室吗？每个老师都在里面。

激烈的战斗画面

游戏采用了横向的战斗画面，从图中看来，我方最多可以登场4名角色，这个形式让人非常容易想到一个名作——《最终幻想》。在SFC以前的“《最终幻想》系列”都是采用了这种4人的横向战斗方式，让玩家能更自由地组合各种技能。而本作中登场的技能都是原著FANS们耳熟能详的忍术，“凤仙火球术”、“鸣人连弹”等等，所有技能都可以在游戏中以更华丽的方式重现。

▲忍术的发动画面同样充满迫力，不知道游戏的故事是原著中的哪个部分呢？



▲游戏吸收了《最终幻想》过去的成功经验，让人对本作更加期

精华的结合

从各方面来看，游戏应该是结合了《火影忍者NARUTO 最强忍者大结集》的爽快战斗和《火影忍者 NARUTO 木之叶战记》的魄力画面等各方面特点而制作的。而在战斗上更吸收了《最终幻想》的优点，相信会成为本年GBA上比较有看头的RPG作品。现在游戏暂定于夏天发售，那么让我们期待正式的发售日期公布吧！



▲充满迫力的忍术发动画面是吸收了前几作的精华。

文：猫太

前线狙击

鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST

钢之炼金术师 回忆的鸣奏曲（暂定） GBA

鋼の炼金术师 想い出の鸣奏曲（暂定）

◆Bandai ◆RPG ◆预定 2004 年夏◆日版

◆1～2 人◆记忆要求未定◆容量未定◆4800 日元

◆对应周边未定

自从Square Enix所赞助的《钢之炼金术师》得到了动漫界好评后，Bandai和Square Enix并没有就这样错过这块宝地。Square Enix于上一年年底在PS2上推出了ACT游戏《钢之炼金术师 无法飞翔的天使》得到了二十多万份的惊人销量后，Bandai也趁其名气于今年3月在GBA上推出了RPG游戏《钢之炼金术师 迷走的轮舞曲》。游戏以卡片组合替代原著中的材料，组合各种各样的炼金术攻击敌人和辅助己方角色，因此游戏的自由度十分高。同时，游戏基本上使用了原创的故事，让FANS们对该作的兴趣大增。新作《钢之炼金术师 回忆的鸣奏曲》作为前作的后续作品，同样采用了材料卡片合成的系统，而在细节方面也作了不少的改动，角色方面更增加了原著中颇受欢迎的爱德青梅竹马——温蒂。这样一来，FANS就没有不玩的理由了。

前作故事



在寻找贤者之石途中的爱德和弟弟阿尔，在火车上遇到了强盗事件，在这次巧遇中也认识了正要去参加炼金术士考试的康妮。但由于实力的的关系，妮康的医药调合在考试战斗中根本发挥不了作用，最后未能通过。在爱德的帮助下康妮再次获得考试的机会，但条件就是要随同爱德调查棘手的事件。罗伊大佐、马丁斯、林加……一个个出现的陌生面孔和熟悉的角色，引发出一段段不寻常的故事，最后康妮成功获得了“调律之炼金术士”的称号，而爱德和阿尔再次踏上了寻找贤者之石的旅途。

本作出现的新角色就是爱德在家乡的青梅竹马“温蒂”。她不但是爱德和阿尔最好的朋友，而且负责制造爱德机械手臂的人也是她，在动画中经常以修理人员的角色出现。在新作中，两兄弟途经故乡而顺便探访温蒂，但温蒂因担心他们2人强行加入了队伍。相信FANS们肯定会为这名新角色而感到兴奋。



▲作为机械铠技师的温蒂非常喜欢在外收集更好的材料，相信与爱德同行的目的之一也是这样。

あたし決めたのっ！
絶対ついていくんだから！

▲重要的情节依然是采用的特写画面来进行。

温蒂·洛克贝鲁

机械铠的技师

和婆婆一起成为机械铠技师的少女，意志非常坚强，经常都与爱德吵架。

温蒂的武器——炼成枪

爱德的主要攻击手段除了拳脚外，就是利用了材料卡片合成各种各样威力强大的道具攻击敌人。而本作中新登场的温蒂也同样可以利用材料卡片合成不同类型的枪械攻击敌人。随着材料的不同，炼成枪所射出子弹的范围和威力等效果都会发生变化，这样就摆脱了只有爱德一人可以进行合成的沉闷局面。

▲对付多个敌人会不会有“散弹枪”之类的合成方式呢？



▲合成原理与爱德一样。

文：LIKY

特鲁尼克大冒险 3 ADVANCE **GBA**

トルネコの大冒険3アドバンス

◆Square Enix/CHUNSOFT ◆RPG◆2004 年 6 月 24 日发售◆日版

◆1～2 人 ◆自带记忆功能◆容量未定◆6279 日元

◆对应 GBA 专用通信对战线　推荐玩家年龄：全年龄





游戏在本月就要发售了，大家想必也越来越期待了吧，这次我们继续为大家带来游戏的最新情报，让大家对游戏的系统有进一步的了解。

斗技场中的怪物大战

特鲁尼克的儿子波波罗是一个可操纵怪物的少年，游戏中他能够带上怪物一同在迷宫中冒险，而除此之外，他还能带上怪物同伴在村子里怪物斗技场进行赌博，赚取金钱和道具。





▲斗技场中的怪物大战开始了。

可以和朋友对战

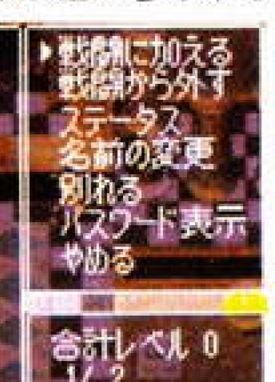
玩家之间也可以进行斗技场怪物对战，不过对战方式似乎有点麻烦，游戏中每种怪物都有一个密码，密码记录了怪物的状态，如果朋友将他培养的怪物的密码告诉你，你在自己的卡带中输入密码便能以朋友的怪物作为对战对手进行对战了。

▶输入密码后，在斗技场中登陆朋友的怪物，然后便可与之对战。

培养自己的怪物让它参战

参加斗技场的比赛，首先要挑选出参赛的怪物，根据怪物的特性挑出最合适的组合，之后比赛就会开始，注意此时不能对怪物下达任何指示，完全看他们自己的行动了，所以说，要想在怪物斗技场中获胜，强大的实力当然是最重要的，这就要玩家事先好好培养了。带上怪物去迷宫冒险，提升他们的等级，领悟更多的特技。





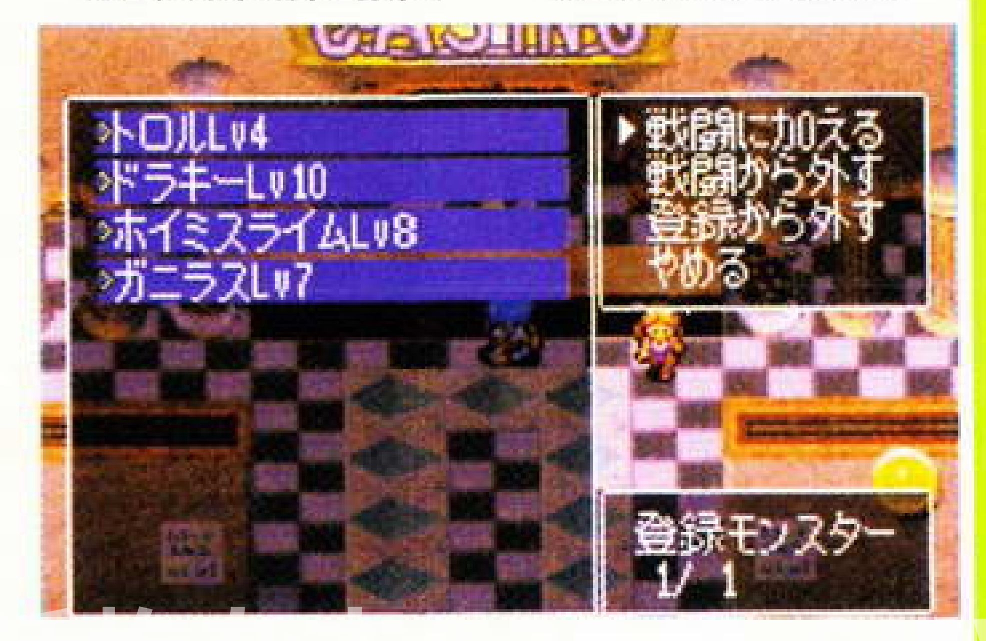
▲选择参赛的怪物。



▲怪物们都是自主行动。



▲胜利后可以得到奖品。



文：猫太

前线狙击

SHONEN JUMP'S Shaman King Master of Spirits

通灵王 王者灵魂

ShamanKing Master of Spirits

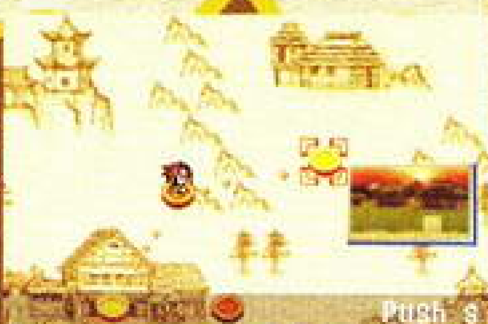
GBA

◆Konami ◆ACT ◆预定2004年8月◆美版
◆1人◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定 推荐玩家年龄：全年龄

不知道最近是否刮起什么风，过去的数款作品都在不断地推出游戏作品。前一阵子有鸟山明的名作《龙珠Z》相继在各大机种上推出数款作品，现在《通灵王》也开始走上这条路。自上个月在PS2上推出的《通灵王 奋斗之魂》得到不少好评后，Konami顺着这个好势头再次于E3上公布两款《通灵王》的作品。一款是PS2的《通灵王 灵魂力量》和GBA的《通灵王 王者灵魂》，前者为乱斗型的FTG游戏，而后者则是GBA上最流行的ACT类。要知道ACT版的《通灵王》有什么吸引人的地方？那么一定要留意以下的情报。

故事介绍





拥有强大通灵能力的中学生“麻仓叶”为了要成为通灵界中最德高望重的通灵王，因此参加了每400年举行一次的通灵大赛。在途中，麻仓叶遇到了很多拥有强大的力量的人，也加入了不少同伴，但最后在自己的哥哥“麻仓好”面前停了下来。这个犹如恶魔般且拥有神之力量的家伙究竟要如何才能将其打倒呢？麻仓叶又能否成功通过考试成为通灵王呢？



▲感觉气氛有点像《恶魔城》，不过就算是也不奇怪，毕竟都是Konami自己的东西。



▲有大量的原著角色登场，希望可以使用就好了。

基本概念

和一般的动作游戏一样，本作采用了横向的过关方式进行，玩家控制着麻仓叶在各个关卡中一边打倒不断出现的敌人一边躲开各种陷阱。游戏的场景基本上按照了动画中的设计，因此原著的FANS会有一种独特的熟悉感。而游戏会分成许多分支和隐藏路线，玩家很难在一周目就达成100%的完美路线收集。另外，在游戏中也会出现大量原著中的角色，也有一些角色的原创的，不过能否使用还是一个未解开的谜。

游戏系统

主人公麻仓叶可以同时装备不同的灵魂，之后就可以使用很多特殊攻击。但本作麻仓叶可以装备的不仅是一个灵魂，而是两个。也就是说，不同灵魂之间的组合，麻仓叶可以发动不同的技能去攻击敌人。这感觉越来越像《恶魔城》的系统了。



▲技能发动的画面，同样是充满了迫力的大特写呢！



▲装备了灵魂后还可以增加自己的巫力。



▲面对体型庞大的BOSS还是先观察其弱点再作攻击。

文：多边形

猫女 Catwoman	GBA
◆EA Games ◆ACT ◆2004年7月20日 ◆美版	
◆1人 ◆自带记忆功能 ◆容量未定 ◆29.99美元	
◆对应周边未定　推荐玩家年龄：13岁以上玩家	

猫女的故事在GBA上延续传奇！



猫女

基于同名电影改编的动作游戏，玩家将在游戏中操纵由哈里·贝瑞扮演的猫女来完成一个个复仇的使命。虽然是GBA版本，但是游戏中的动作、场景、音效等并不落于其他机种版本的下风，猫女将以她"猫"一般灵活的技巧，在游戏中跳跃屋顶、飞檐走壁、捕食猎物（敌人），并利用其独有的"猫"感，使用优雅的"猫"技躲避敌人的子弹。游戏中包括电影中的六大场景，猫女将面对影片中3个不同的BOSS。可以使用鞭子打碎场景中的物品来获得相关道具。猫女独特的第六感也可以提前预知敌人的下一步行动。

本作由开发过《哈里·波特：奎地奇世界杯》和《博德之门：暗黑联盟》的魔法口袋（Magic Pockets）小组亲手开发，他们采用了《博德之门：暗黑联盟》游戏引擎的增强版本，游戏将展现出更加流畅的动作和更加华丽的光影效果。《猫女》将于7月20日发售，同名电影将于7月23日上映，各位影迷兼玩家可不要错过哦。









THE LORD OF THE RINGS THE THIRD AGE

文：邪魔天使

指环王 第三纪 The Lord of the Rings: The Third Age	GBA
◆EA Games/Griptonite Games ◆S·RPG ◆2004年秋 ◆美版	
◆1人 ◆自带记忆功能 ◆容量未定 ◆售价未定	
◆对应周边未定	

就在家用机三大机种上推出《指环王 第三纪》（以下简称《第三纪》）之时，GBA上也同样会推出一款同名游戏，不过与家用机版不同的是，GBA上的《第三纪》不是一款RPG，而是一款类似《火焰之纹章》的S·RPG。



▲神行客面对数量众多的强兽人也面不改色。

游戏的主人公们并不是护戒小队的那9人，都是一些全新的角色，玩家们将操纵这些角色去拯救中土世界。不过这款游戏毕竟是基于彼得·杰克逊的电影，所以很多电影中的角色都会出现在游戏中。虽说，电影已经上映了有一段时间了，但在今年秋天我们又将见到那些熟悉的角色们：忠诚的山姆、背负重大责任的佛罗多、俊美的勒苟拉斯、搞笑的矮人金雳以及脏兮兮的人皇亚拉冈（笑）。



▲这样的战斗画面一眼看上去就像《火纹》。

故事从电影第一部《The Followship of The Ring》开始，战斗系统采用了S·RPG惯用的回合制战斗。在路线的选择上，玩家可以站在魔戒远征队一方，但随着游戏的进程，也可以站在邪恶之君索隆一方。



▲看得出这次玩家扮演的是半兽人一方。

在游戏中我们会看到许多熟悉的场景：阴森恐怖，有着凶恶炎魔的摩瑞亚坑道；昔日辉煌，但如今已成废墟的奥斯吉力亚斯以及易守难攻的圣盔谷。游戏里玩家接到的任务都源自于电影，所以玩家就像亲眼见证这些事情发生一样，而由于路线选择的不同，甚至可能会以索隆一方的身分去攻打圣盔谷，看来这款游戏的自由度不小啊。

文：铭风

FINAL FANTASY I・II ADVANCE

ファイナルファンタジーI・IIアドバンス

最终幻想 I・II ADVANCE GBA

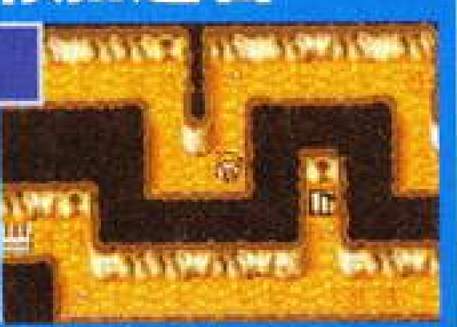
FINAL FANTASY I・II

◆SQUARE ENIX◆RPG◆预定 2004 年 7 月 24 日◆日版
◆人数未定 ◆自带记忆功能◆容量未定◆5800 日元
◆对应周边未定

在《掌机王》第九辑介绍过在 GBA 版的《最终幻想》中满足条件的话会开放隐藏迷宫。这里为大家介绍 1 代中的隐藏迷宫：封印混沌灵魂的场所——“Soul of Chaos”。

4 个属性的附加迷宫

恩惠的大地祠堂



▶因为布满混沌的邪气，所以长时间无人涉足这里。由于照不到阳光，祠堂里的空气非常潮湿。

燃烧的火之大穴

◀精灵族为挑战自己的资质而修炼的地方。迷宫中不但遍布岩浆，还十分宽阔。

「人魚の里へようこそ！
ゆっくりして行ってね」

◀相传这里是人类和人鱼和睦相处的场所，以前经常涌出神圣的泉水。



▶村庄被淹没在水中要乘小船来移动。



▲附加迷宫内也拥有村庄和城堡。



▲会出现特殊人物和发生特殊事件。



◀封印着古代天空之民文明和财宝的洞穴，有许多机器人的残骸。

私语的风之洞穴



▶在这个地区能够遇到许多长着翅膀的精灵，莫非他们就是天空之民？

能够得到主线流程中所得不到的强力道具

在“soul of chaos”中能够得到许多主线流程中不会出现的武器防具，饰品和特殊道具。有的是开宝箱得到，有的可从敌人身上得到。



▲能够将怪物瞬间石化的特殊道具。但好象对 BOSS 用处不大……



▶武斗家所专用的高级防具。



◀这个是名为“正宗”的究极剑，装备后拥有极高的攻击力。



◀系列中一贯最强的，闪耀着神秘光辉拥有高硬度的水晶套装。

一举公开12个传说中的BOSS!!

本次详细介绍一下《最终幻想Ⅰ·Ⅱ》中的1代。在1代中除了流程中那4个守卫水晶的强力BOSS——“混沌”外还会在附加迷宫中出现系列中历代的BOSS。现在就为大家介绍一下这12个BOSS。



◀ 国王：“当这个世界被黑暗所笼罩的时候，4个光之战士便会出现……”

土之混沌 リッチ

扎根在土之祭坛的混沌，利用邪恶的力量来操纵土地，使大地被腐蚀，干扰着生活在周围的人们的幸福。



火之混沌 マリリス

能够操纵烧尽一切的地狱业火，拥有6只手和蛇的身体。潜伏在火山的深处，阻拦人们去寻找水晶。



水之混沌 クラーケン

守护水之祭坛的混沌。拥有支配水的力量，以大章鱼的形态镇坐在海底神殿内。



▲ 它的攻击会带有暗黑的效果，要做好防范措施。

风之混沌 ティアマット

拥有支配风的力量，能力是4个混沌中最强的。在漂浮在高空中的浮游城中守护着风之水晶。



▲ 它所使用的雷电攻击能让我方全体都受到伤害。

在附加迷宫中出现的系列历代的BOSS

在附加迷宫"Soul of Chaos"中会有许多《最终幻想Ⅳ》到《最终幻想Ⅵ》的怪物出现，之中当然也会有历代的BOSS级怪物登场。能够在迷宫中见到那些令人熟悉又实力强劲的BOSS，真让人期待啊。



4代中登场的四天王中的不死族怪物。在主角身为暗黑骑士时便与他发生了战斗。

▶ 能够使用中毒和诅咒的特殊攻击，十分麻烦。



使用海啸攻击 カイナッツォ

四天王中操纵水的怪物，在4代中与他战斗时一定对他的海啸攻击印象深刻。



▲ 它会积蓄1回合的水，然后发动海啸来进行全体攻击，威力很大。

翻转的斗篷 ルビカンテ

操纵火焰的四天王，4代中他会翻转自己的斗篷从而改变属性弱点。要正确使用相克他的属性魔法才能够胜利。



◀ 他会使用火焰系大爆炸来攻击全体。

空中的战斗 バルバリシア

使用风的四天王。4代中她身体包围着风的护罩，能够抵御一切攻击。

▶虽然是女性但实力却很强，能够使用龙卷风来进行全体攻击。



富有人情味的BOSS ギルガメッシュ

在5代中多次阻挠主角们的行动，但是在最后时刻却救了主角们命的敌人。在8代中作为召唤兽而复活。

▲ 他在5代中可拥有很高的人气哦。

用触手连续攻击 オルトロス

十分难缠的家伙，在6代中与主角们发生了多次战斗。相信很多人还记得那在歌剧院屋顶战斗的经典场面吧。

▲ 会用章鱼一样的触手来进行连续攻击。

オルトロス的同伴テュポーン

▲ 此招“はないき”是能将我方人员吹飞的特殊攻击招式。

和オルトロス同样强力的怪物，它们2人在6代后期总是一起登场。在7代中作为很难得到的召唤兽登场。

超强的BOSS 神龙

在5代中和“奥米伽”并称为最强BOSS。流程中不打它也可以通关，但干掉它可得到最强武器。

文：NUAA Tecas 编：LIKY



LIKY注：《掌机王》第九辑曾为大家带来过一篇文曲星游戏的专题，而这次我们再为大家奉上一篇PPC游戏的专题，大家也许奇怪，《掌机王》怎么会介绍这些游戏，其实就像作者所说的，《掌机王》英文名是“The King of Pocket Games”，文曲星游戏、PPC游戏也算是Pocket Games，希望大家看过之后能多了解一些传统掌机之外的掌上游戏，也算开拓一下视野吧，希望这些文章大家能够喜欢。

PPC的精彩世界

——体验掌上娱乐的另一个方式

PPC简介

不经意间，我已被《掌机王》骗走16 × 9=144元了，作为她的忠实被骗者，我好歹也要为自己的第160元写点什么吧（LIKY乱入：《掌机王SP》只要12元，所以是你的156元）……不管怎么说，这篇《PPC的精彩世界》诞生了，大家就来看看传统掌机游戏以外的精彩吧。

PPC是Pocket PC的简称，它并不属于一台传统的游戏机，而是PDA（注1）的一种，也就是说它设计的初衷不是用来专门玩游戏的，只不过客串了一下“游戏机”这个角色。而且它也不同于普通的PC机，这点从名字中的“Pocket”一词就可以看出来，PPC是可以放在口袋中随身带的。其中最新产品用的是由微软开发的Pocket PC2003操作系统，用过Windows的都可以轻松上手。系统中基本包括了Windows里面的一些特色功能，比如Windows Media Player、Word、Excel等，并且能和电脑进行资料同步，界面也很友好。由于这次笔者要谈的是PPC上的游戏，主要就只看它与游戏相关的部分了。便携性再加上其强劲的性能和丰富的软件，PPC倒也成了传统掌机游戏以外的又一种选择。笔者京是PDA玩家之一（印象中UCG编辑部的Soul也是个PDA迷吧）。这次笔者的主要目的是让大家了解一下PPC到底能玩到怎样的游戏，有哪些特色。好，正文开始之前先给大家简单介绍几种目前市面上性价比较高的PPC，它们都是玩游戏不错的选择。

注1：PDA是Personal Digital Assistant的缩写，意即“个人数字助理”。在PDA小巧的机身中集中了诸如计算、记事、阅读、游戏、多



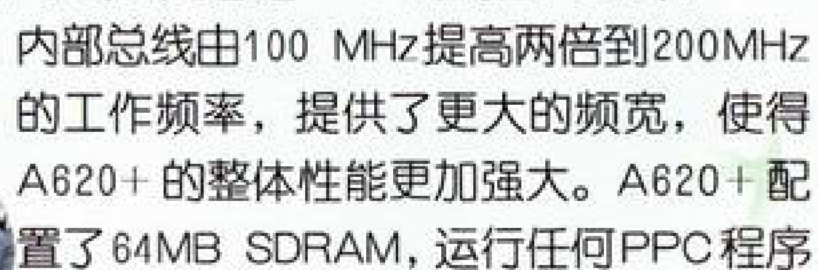
▲惠普 IPAQ H1940

媒体、网络通讯等以往在电脑上才能实现的功能。它不仅可以管理个人信息，实现随身携带各种工作学习所需的数据，还可以通过专用modem或借助手机随时随地浏览互联网。现在更是出现了使用 Windows CE(后改名为 Pocket PC)、Palm OS 等操作系统的PDA 手机，PDA 的发展变得更为迅速。

惠普IPAQ H1940：IPAQ H1940采用的记忆体是64MB SDRAM，能很好地运行现在所有的PPC 软件。它采用的是SAMSUNG processor266MHz 处理器，其实际性能与Intel的Xscale系列 400MHz处理器是差不多的，提供了不错的运行速度。蓝牙设备在色彩鲜艳清晰65K色TFT屏幕顶部，是两千元左右价位上少有的一款配置了蓝牙的PPC，能与手机、笔记本电脑等方便地连接。H1940采用的是可抽取式电池，可以像手机一样随时更换备用电池，保证了较长的连续工作时间。市面上2200左右的低价更使惠普IPAQ H1940显得十分超值。


▲华硕 A620+

华硕 A620+：作为A620的改进版，A620+采用的是Intel最新的PXA255 400MHz处理器，相较于前一代的PXA250，PXA255具备较低的核心工作电压，可以节省更多的电力，使得A620+的待机及使用时间比以往更久，最长可达惊人的19个小时，是普通PPC的两倍！另外，CPU内部总线由100 MHz提高两倍到200MHz的工作频率，提供了更大的频宽，使得A620+的整体性能更加强大。A620+配置了64MB SDRAM，运行任何PPC程序都绰绰有余。它还会将操作系统本身从ROM中复制到执行速度较快的SDRAM上，使系统本身的执行速度得到明显的提升，各种应用软件的执行效率也会随之提高。A620+运用了华硕特别研发出的SPS(Smart Power Saving)的技术，让系统可以随时侦测PPC的工作状态，依据不同的工作状态，动态调整中央处理器的工作频率，并选择开启或关闭部分的装置，以达到节省电力的目的，19个小时的最长使用时间也就是这么来的。总的来说A620+有着超强的性能(许多PPC爱好者心中的性能之王)和电池耐久力，是非常值得购买的一款PPC，目前市面售价2700左右。


▲神达 Mio336

神达 Mio336：Mio336是目前全球最为轻薄的PPC，112.18 mm(长)×69.6 mm(宽)×13.3mm(高)和110克重量让它显得格外小巧精致。由于Mio 336并非面向高端用户，因而只配备了Intel PXA 255 300MHz处理器，但64M SDRAM与65K色透射式的TFT屏幕还算主流。行货Mio336采用的是微软最新PPC操作系统Pocket PC 2003简体中文版，并且通过了严格的3C认证，再加上2000不到的超低价，在低端市场拥有绝对的优势。笔者的Mio336就是在其上市后第一时间购入的，使用至今从没出过什么问题，稳定性也不错，很少出现死机的情况，导航键也有着良好的手感。惟一不足的就是电池续航时间较短，标称只有9小时，仅为华硕A620+的一半，而且不能像惠普IPAQ H1940那样方便地更换电池，不得不说是一大遗憾。现在Mio336的售价约1800元，绝对是低价PPC的不二之选。

到这儿大家对PPC的硬件规格应该有一定的了解了，下面就让我们来看看这次的主角——PPC上的游戏吧。(由于PDA游戏的开发厂商过多，而且不是大家常见的日系大厂，笔者认为没必要拿出来一一介绍，在此一律跳过，关键玩的还是游戏。)

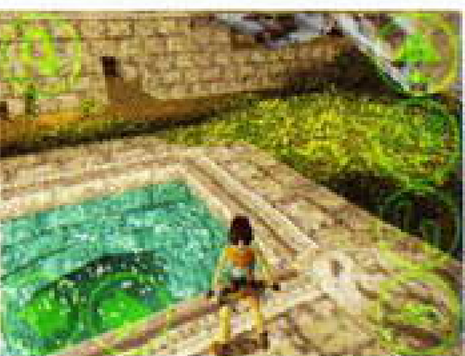

▲我的Mio336+GBA SP版NDS

PPC上的游戏世界

AVG篇：出于PPC键位的布局，AVG游戏属于比较难操作的一类，而PPC这么多年来总是沿用那一"经典"的键位设定，无数拥有看家AVG大作的厂商纷纷望而却步，这时以多平台制霸著称的《古墓丽影》再次向众玩家显示出其强大的多平台适应能力，在PPC上登场了！

不难看出，《古墓丽影PPC》在320×240的显示屏上有着出色的显示效果，而声效也同样能够叫板其他各版本，粗一看很容易让人与PC版的初代所混淆。同是掌上玩的《古墓丽影》，本作在各方面都远远超过了GBA和N-Gage版，当然这句话所讲的不包括游戏的操作感。相信只要实际体验过本作的玩家除了对它的画面有着深刻的印象以外，应该对其操作感也"刻骨铭心"——一手握着几个袖珍得过分的按钮，另一个手还要拿支笔在屏幕上进行各种PPC为数不多的几个按键无法完成的各种操作……想想就麻烦，而且还有着各种隐藏的危险。笔者就曾在一次游戏过程中失手，这里不是指游戏中的劳拉姐姐了，而是自己的Mio336掉到地上去了，笔者当场石化+万能药无效。心疼归心疼，这款优秀的游戏总不能轻易放过吧，在哪儿跌倒了不要紧，爬起来继续玩！总的来说，《古墓丽影PPC》是当之无愧的最强PPC冒险类游戏。虽然笔者对其蹩脚的操作方式有所不满，但还是推荐大家去试试这款在其它各方面拥有惊人表现的名作。



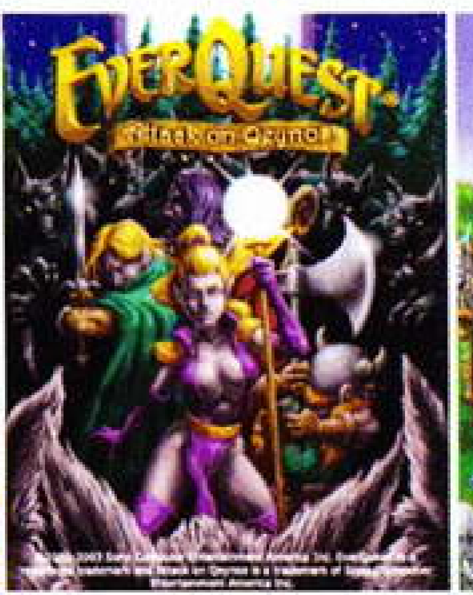


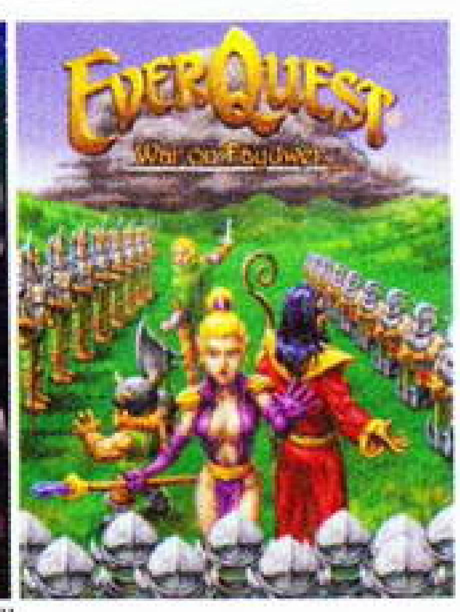


▲《古墓丽影》

A·RPG&RPG篇：PPC上的此类游戏还真不多，这点和同出于微软门下的Xbox倒是很像(-_-b)。由于种类少，所以笔者就把二者放在一起介绍。PPC上的RPG类游戏数目不多但不乏精品，这就是PPC上RPG游戏的现状。《无尽的任务》是其中人气最大的作品，至今为止已经成功推出了三作：《EverQuest》、《EverQuest Ⅱ：Attack On Qeynos》和第三作《EverQuest Ⅲ：War on Faydwer》。由于PPC软件销售渠道的特别性，一般无法获知一款软件的具体销量，根据网上的资料可知"《EverQuest》系列"拥有一大批FANS，特别在欧美国家更是如此。游戏的玩法类似国内玩家熟悉的《暗黑破坏神》，整体风格和GBA上的《博得之门》相近，有着"大菠萝"爱好者能够轻易上手的简明又不缺深度的系统，道具丰富整体平衡性也较为出色，尽管是单机游戏也能让玩家体会到A·RPG独有的魅力。由于笔者时间有限，至今还没能完整完成"《EverQuest》系列"，还有很多东西没能仔细体会，在此就先打住，希望大家有机会去体验一下掌中"大菠萝"，不管是和PC还是GBA比都会有不一样的感觉。



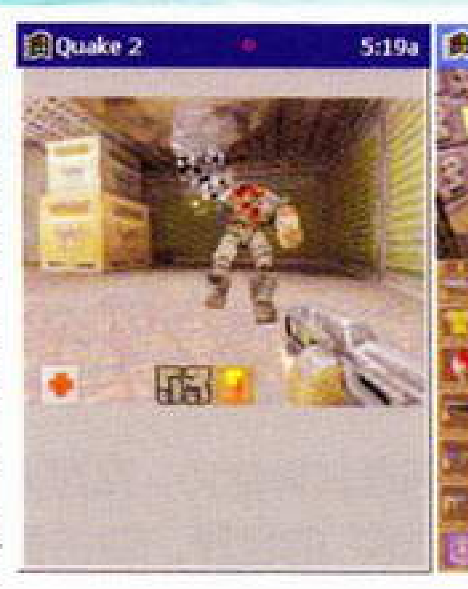




▲《无尽的任务》三部曲

FPS篇：第一人称射击这类游戏公认是为键盘和鼠标设计的，但不管是家用机还是掌机都有不少此类游戏，不过由于手柄对此类游戏的支援效果是C（某人：这疯子近几天《FE》玩多了），实际操作起来总是令人不快。当红掌机GBA也不例外，也有着诸如《DOOM》、《荣誉勋章》、《007》等系列名作登场。但它们总是被人门冠以"操作恶劣"的坏名而在销量榜上停滞不前……PPC相比与电脑键盘和GBA等游戏机的按键更少，不过别忘了PPC有触摸屏（遐想NDS中……）。可能是开发人员看中了这一点，把PC上经典的《Quake2》移植到了PPC，《Pocket Quake 2》便由此诞生了。这是PPC上少有的大容量作品，有一般游戏容量的五六倍之多（压缩后仍高达

33M）而且对机器很挑剔，换句话说就是对机器的兼容性不好，动不动就跟PPC同归于尽，害得笔者常常在短时间内用笔狂捅某标有reset的小洞n次。由于是PC版的移植，容量限制是一个很大的问题，《Pocket Quake 2》开发者的实力在此展现无疑，把容量严格控制在了大多数人能接受的范围内，这倒让人想起了CAPCOM把2CD-ROM的《生化危机2》移植到N64，不禁让人对开发者的技术实力佩服有加。实际上游戏时还是有“Quake”这种感觉的，特别是通过修改设置后用触笔玩的感觉更是无法言传。笔者曾今和朋友开玩笑说：“什么时候我们去抢5台平板电脑（类似PDA有触摸屏）组个队去打CS比赛岂不是无敌？”上面是一组游戏中的画面，虽然马赛克不少，但还是把PC上《Quake》的精髓在PPC上再现了（申明：这里讲的不是马赛克）。







▲《Pocket Quake 2》

FTG&ACT篇：格斗这类游戏往往是最有威力的手柄终结者，可以说PPC跟本就不适应这类游戏。还有ACT也一样，这两类游戏都是对玩家技巧的考验，同时也是对各大厂商硬件质量的考验。这里笔者先要给大伙提个醒，如果不想让心爱的PPC提早下岗的话还是把将来的修理费趁早拿出来买台GBA吧。说实话这中间还是不缺大作的，比如说《Rayman Ultimate》，此作是原PS平台上《雷曼》的Pocket PC复刻版本，画面、音效等都堪称100%移植，充分利用PPC上的导航钮也有着不错的手感。3M不到的ROM中存放着60个风格各异的关卡，忠实原著同时又对PPC的分辨率做了调整和优化，让你在PPC上也能欣赏到《雷曼》系列那精彩的卡通世界中所发生的一切。格斗类游戏笔者只见过一个类似于再生侠的“小作”，在此就不浪费版面了。





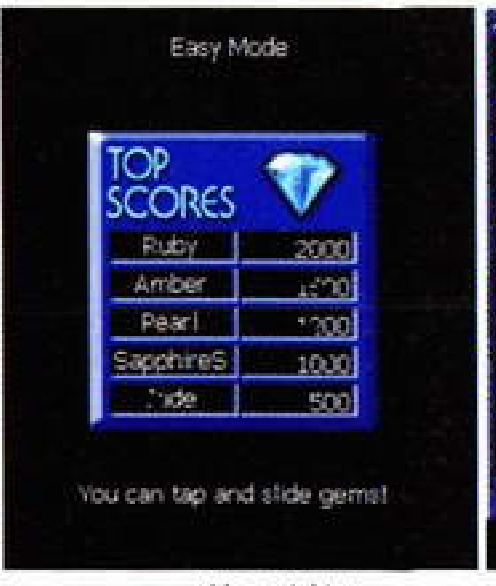


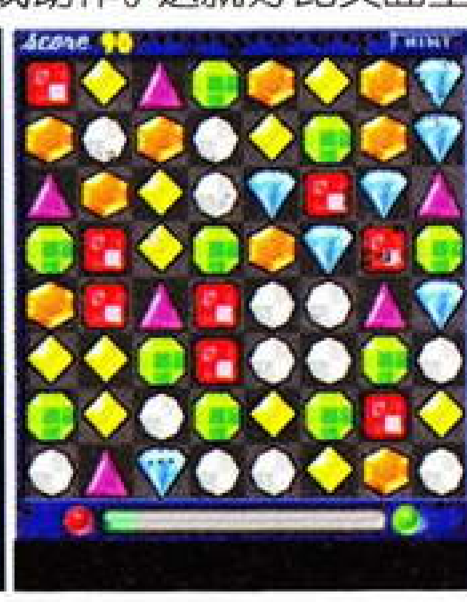

▲《Rayman Ultimate》

以上介绍的各种游戏或多或少在操作方面都有着一定的缺陷，捧场的玩家虽不在少数但还不足以形成气候，笔者也就一带而过了。接着，下面就开始给大家着重介绍在PPC上各方面都表现得非常出色的几个类型的游戏。

PUZ篇：基于触摸屏这一优势，各大主机上最不好卖的益智类游戏在PPC上却表现得火暴异常。比如说《Zooo》这个动物方块游戏，在GBA上要挪动一个方块必须一步步控制光标移过去，再作相应移动；玩PPC版就可以直接用笔去点击目标方块，瞬间就能完成动作。这就好比文曲星和电脑上的扫雷游戏，要是某人偏说文曲星版的方便也不要紧，事实摆在眼前嘛。PPC上PUZ类游戏的代表作当属《钻石迷情》，一个很精美的方块消除游戏，每次只能移动一个方块且要让某种颜色的方块





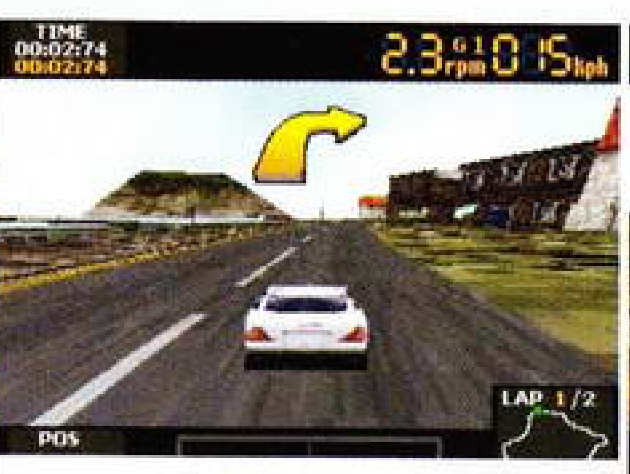


▲《钻石迷情》

在同一行或列上至少有三个，每到一定得分还会有额外加算，直到不能满足这一条件为止。规则很简单，不过实际玩起来只要一上手没人拖估计就下不来了。玩这类游戏前一定要听笔者一个建议：不管PDA上原来贴的什么屏幕保护膜，请再去买一张ARM增强保护贴，有GF的更是要再加贴数张以求达到一定的安全系数。因为这类游戏是著名的“屏幕终结者”，经常能在供人娱乐的同时偷偷义务打磨脆弱的液晶屏。笔者早先的一台Palm就因此过早地隐退了。不管怎样，玩这类游戏之前一定要能熟背笔者的建议，切记切记！

RAC篇：由于PPC对图形有着一定的高速演算能力，竞速类游戏也理所当然成了它的常客，2D、3D的都为数不少。不过现在这个“多边形”的世界，3D的竞速游戏当然更能吸引人眼球了。《极品飞车》和《Racing Days》可以说是PPC上这类游戏的代表作。《极品飞车》是一个人人耳熟能详的系列，在各大平台都有不俗表现，PPC版沿袭了系列的传统：流畅的画面，激情的音乐，丰富的赛道等都能在小巧的显示屏上一一再现。惟一令人不解的就是竟然要用触笔控制方向，笔者试了好半天也没能发现用PPC自带的导航键来控制赛车的方法，还好玩一段时间后就能适应，基本可以遵守交通规则行驶了(-_-b)。这款《极品飞车》虽说谈不上什么“黄金珍藏”，得个“热血推荐”还是没有问题的。而《Racing Days》粗一看会让人以为是PS上《R4》的移植版，提供主视点并且保持高水准的流畅度在PPC上绝对是前无古人。除了这一点外，笔者认为支持导航键操作是其在市场打响的制胜武器，竞速类游戏玩的就是一个爽快，因为这点笔者更喜欢闲暇时在PPC上飚一把《Racing Days》，而《极品飞车》就永远从自己的游戏文件夹里消失了，取而代之的是当然是曾经名不经转的《Racing Days》。这类游戏展现了PPC拥有的强大图形处理能力，也曾经让人对PPC上出现现行三大主机游戏的移植版而产生无限遐想，这到底有没有可能实现呢？如果有兴趣的话就请接着往下看吧。







▲《极品飞车》



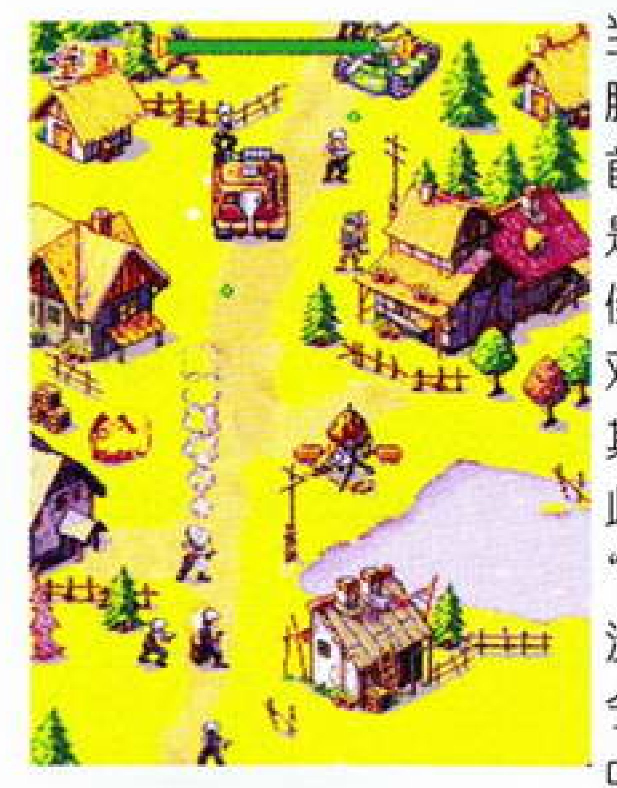


▲《Racing Days》

STG篇：飞行射击游戏自其诞生以来便凭着简洁的操作方式和超高的刺激性博得了许多玩家的厚爱，PPC上此类游戏更是来势凶猛，也许只有它们才能适应PPC那“简洁”的几个按键吧。自从换了新的PPC后，笔者玩过了其中的相



▲《合金发条》



当一部分，结果《Siberian Strike X》、《Fire Power OnRush》脱颖而出，同时堪称经典的还有由国人制作的《合金发条》。我们首先要支持的当然是国产的《合金发条》，笔者先申明这里的国产是不能和某些劣质的“国产”挂上钩的，它可是一款不可多得的佳作。以个人看来《合金发条》那清朗的画风是其在众多STG游戏中能占得一席之位的有力武器，往往让人眼前一亮然后就深陷其中不能自拔了（汗……）记得以前的一期《游戏机》上介绍过此游戏，好像是UCG的御用画家大懒做的画面设定，但由于种种“历史”因素笔者暂时找不到那本杂志了（各位小编别打，我保证没有当废纸卖了！）。另外由于笔者的PPC不支持这个游戏，至今都没能亲自体验到此作的魅力，不能不说是自己PPC游戏生涯中的一大遗憾。笔者希望有条件的玩家无论如何都要试一下本作，也希望自己能够早日买个新PPC来玩玩令人向往的《合金发条》（-_-b 摸摸瘪瘪的口袋好像不怎么现实……）。

在笔者玩过的飞行射击游戏中，《Siberian Strike X》和《Fire Power OnRush》可以说分别是PPC上纵版和横版STG的代表作。大家应该比较熟悉《Siberian Strike X》，它曾在除PPC以外的手机、Palm等移动设备上登场，以各方面表现来看它在PPC上的一作无疑是最棒的：精致的画面、华丽的武器系统、令人惊诧的声光效果……无一不体现出大作的气势，颇有街机版《打击者1945》的风范，笔者自从拿到手后早已通关数十遍。游戏中可供选择的飞机分为速度型、攻击型和平均型三种，每架飞机都各有特点，选择的不同将影响到攻关的难易程度，这一点在笔者的多次通关中得到了充分体现。三架飞机中没有绝对的强者或弱者，游戏的平衡度可见一斑。

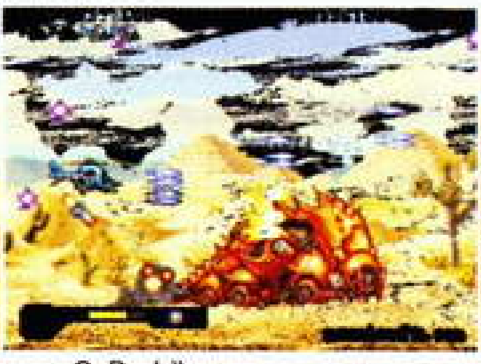





▲《Siberian Strike X》

《Fire Power OnRush》笔者在玩过之前从未注意过它，充其量也就知道是个射击游戏，直到有一天逛某个PDA论坛时看到一个PPC软件下载专贴，其中有着相当数量的应用软件和游戏，笔者就把所有的都“当”下来了。也不知是缘分还是什么，第一次随便装的一些东西中就有它，而且自从按下START后笔者就呈现出无药可救的状态，在屏幕上一盯就是一整个晚上，其他软件一律无视。开始游戏后会发现它的画面类似于《合金弹头》，无论是背景还是敌人都让人有似曾相识的感觉，就连开头的那段教学模式也……（笔者不得不佩服《合金弹头》的影响力-。-）但很快就会发现难度可不在《合金弹头》那一个档次上，笔者无论选择LIGHT（Normal）还是FIRE-1(Hard)都没能闯过第四关。后来发现两个难度之下敌人强度其实一样，换句话说Normal和Hard是由所选主角所决定的，也就是FIRE-1（那架橙色的战斗机）次一点啦（-。-）。这让人不禁想起了N年前的《魔界村》，记得某人说过：“不是游戏有多BT，而是主角太弱了。”现在想想也是，《魔界村》的主角要是换个秀真之类的恐怕就会变成切豆腐一样容易的“xx休闲乐园”了。《Fire Power OnRush》可以说是用一种不太常见的方式来区分了游戏难度，笔者认为这样不错，至少让玩家在换个角色攻关时或多或少能有那么一点新鲜感。



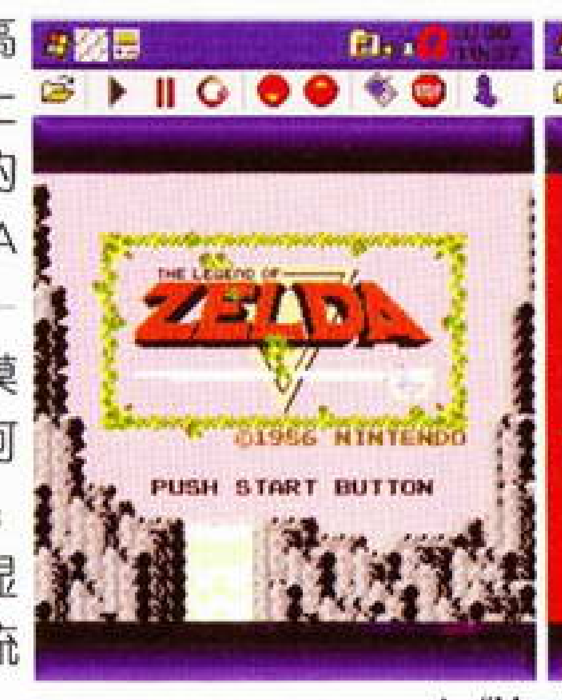



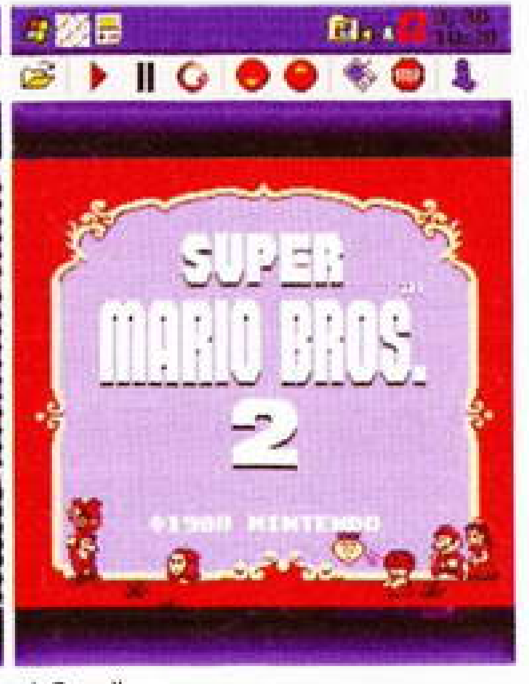

▲《Fire Power OnRush》



SLG(S·RPG)篇：PPC上的正统日式SLG并不多见，大作更是绝迹，基本全是欧美风格，类似电脑上《魔法门》的那一类，与我们平时所感兴趣的不大一样。而笔者又特别偏好正统日式SLG，曾通吃SLG(S·RPG)双璧《皇家骑士团》和《火焰之纹章》的一系列作品，《FFT》、《FFTA》也有所涉足，就连PS上《星神》这种名气不大但素质优秀的SLG都没放过。自从PPC入手后，这一KOEI(光荣)传统更是得到了继承和发扬，经常一有空闲时间就捧着自己的Mio336来上一章《火焰之纹章 多拉基亚776 中文版》（众火纹FANS：不是刚说没大作吗？这是什么？给我打！）先别急，一定要听我讲完：这类作品并不是基于PPC开发或移植的，而是通过电脑上大家熟悉的“模拟器”这一工具来实现的。前文中所述的关于现行三大主机的游戏是否能出现在PPC上虽然暂时还不能通过模拟器实现（-_-b），但拿着PPC玩FC、SFC、MD、GB、GBC、GBA……甚至PS都已不是梦想。在本文的最后就让我们一起来看看PPC上种种各具特色的模拟器吧。

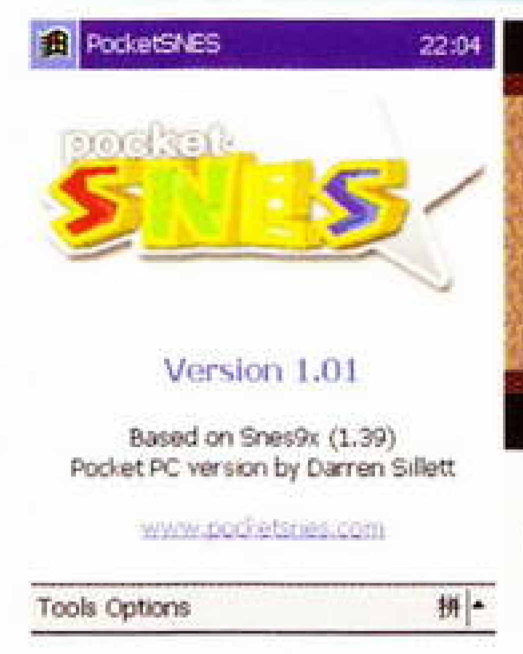
模拟器篇：首先要说的当然是拥有超高人气的MorphGear。MorphGear是PPC上的多家用游戏主机模拟器，支持以下主机的模拟：GB、GBC、GBA、SFC、SEGA MasterSystem、GameGear、SEGA Genesis和TurboGrafx-16，且具有一款优秀模拟器的所有特点：简洁、易用的主界面；可以在游戏的任何时间暂停；支持及时存档；拥有屏幕大小缩放功能，并可以实现全屏显示；有自动跳帧设定，让游戏尽可能保持流畅；用户可以根据个人喜好更换背景墙纸；自定义按键设定；支持直接读取压缩为ZIP格式的ROM，节省了宝贵的存储空间；通过Game API(GAPI)的调用来实现流畅的视频输出；支持在屏幕上虚拟手柄，可以直接在屏幕上控制游戏……GB、GBC、GBA的模拟我看就不必了吧，一个PPC能买好几台GBA SP，都是一样可以随身带，后者还拥有更好的手感，通过烧录卡一样能玩GB和实现一些简单的PDA功能。SMS、GG等游戏人气又不高，MorphGear最吸引人的地方还是在于模拟16位时代的霸主——SFC。它对SFC ROM的支持不错，在使用过程中笔者仅发现了《名将》一个游戏不能运行，其它都能或快或慢地跑起来。在关闭声音的情况下，一般的游戏能跑个40帧左右（这点不及下文中的PocketSNES），不过开了对声音的模拟功能后就不对劲了，说夸张点就是在翻连环画。MorphGear在非顶级配置的PPC上表现只能说是一般，对GB等8位主机基本能完美模拟，不过对GBA、SFC的支持性就不行了。在高端的PPC上表现会好一点，不过“高端”那动辄三四千的价不是人人都能轻松拿得起的，特别是笔者这种没固定收入的学生，所以用MorphGear玩SFC或GBA只好忍着点啦。总的来说MorphGear拥有模拟器界不多见的“一机”多玩，多功能是它的特色，但效率就不是很高了。比如说对SFC的模拟还有待改进，一大王牌机种不能全速模拟多少让任饭有点不快，不过PocketSNES的出现让秒间60帧的SFC游戏成为了可能。

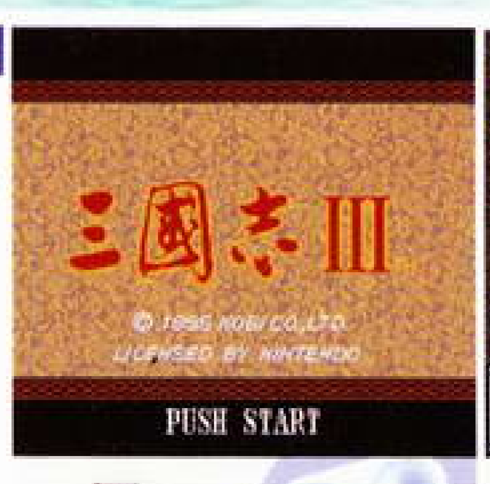




▲《MorphGear》

PocketSNES是一个功能单一的模拟器，只可以玩SFC游戏，属于感情专一类（起初很多PPC爱好者都没注意到它，自以为装了MorphGear就无所不能了。但是是金子总是要发光的，PocketSNES终于在沉寂了一阵子后被广大用户接受了，笔者认为这多半是由于它对SFC游戏良好的支持性。在默认设置下（无声且支持自动跳帧）笔者测试的《最终幻想IV》、《最终幻想VI 中文版》、《火焰之纹章 多拉基亚776 中文版》等几款游戏均达到了秒间60帧的流畅度，在掌中体验如此级别的家用机大作绝对是一种享受，动作类游戏也差不多能表现出这个水平，只是操作方













▲《PocketSNES》

面有所欠缺。开了对声效的支持后可就风光不在了，一下子降了三个档次，跑到二三十帧的地盘上去了，活像那儿的地皮不要钱似的。功能方面跟MorphGear差不多，比较有创意的是可以调用金手指和支持多人联机，不过笔者还不曾有条件对这两项功能进行测试，在此按下不表。

哦，差点忘了，PPC上的PS模拟器可不能不提：FpseCE就是一个在众多PPC+PS FANS的震惊与欢呼声中诞生的PS模拟器。一听到这个名字，可能已经有不少人把它和电脑上的Fpse联系起来了，没错，FpseCE就是直接沿用Fpse内核的PPC移植版。据有关资料，FpseCE的开发小组曾潜水一年致力于它的开发与优化，就连Fpse的原作者来自意大利的LDChen也直接参与了开发工作，可以说它的来头绝对不小。记得在FpseCE刚有消息后不久，笔者曾在国内某著名PDA论坛上和网友讨论过它的可行性，最后包括笔者在内的大多数人都认为以目前主流PPC的配置（注2）来完成模拟PS这个任务似乎还不可能，直到后来测试版的公布与亲自测试了《R4》、《最终幻想》、《三国志VI》后，笔者才不得不相信了FpseCE和它的开发小组的实力。FpseCE可以说是PPC平台一个大胆的设想，目前尚且停滞于对画面的模拟上，声音方面还是哑巴，不过这倒方便了不少“地下工作者”，免得哪天一疏忽忘关声音被父母发现了吃一棍子。

注2：目前市场上销售的PPC一般配有200～400MHz的各类CPU（最常见的是Intel Xscale和SAMSUNG processor），32～64MB SDRAM，32～64MB Flash ROM。标配一个65K色的3.5英寸 TFT液晶屏，分辨率为320 × 240。

下面是一幅实拍的FpseCE运行《R4》的画面：



▲《R4》

可以看出游戏的帧数基本维持在20左右，这还算FpseCE支持较好的，像《射雕英雄传》只有区区10帧的水平，呵呵，看来FpseCE还隐藏着看连环画功能啊（笑）。从各方面来看，FpseCE只能算个技术上的尝试，证明了用PPC玩PS游戏的可能性，也许在不久的将来随着PPC整体硬件性能的提高，完美模拟PS也不是梦吧（请看FpseCE官方网站的几幅截图，光从帧数上看就知道肯定用了什么BT机器）。





▲《合金弹头X》



▲《最终幻想 IX》

笔者这次带领大家的PPC游戏之旅到此也就暂告一段落了，其实PPC上的的优秀游戏和额外功能还远远不止这些，但由于篇幅有限这次就只能作一些游戏的介绍了，大家如果有兴趣的话下次一定全额奉上。最后推荐有条件的玩家去亲自体验一下PPC，你一定会发现许多传统掌机领域所没有的精彩。



《口袋妖怪》影视动画周边全辑

文：xaoyaoXY、林晓平　编：LIKY



很久很久以前，她出现在了我的眼前，当时我并没有珍惜，只留下了淡淡回忆。如今，她的传说一直在延续，不知不觉地渗透到我生活中的诸多方面，她就是——“宠物小精灵”（流行译法），也叫“口袋妖怪”（游戏译法）或“神奇宝贝”（港台中文译法）！为了更了解、更珍惜她，就让我们一起揭开她神秘的面纱吧！（请注意：《口袋》影视动画都是和“《口袋妖怪》系列”游戏息息相关的呢）

一、人物介绍

1.小智：无论是影视还是游戏，他都是第一主角，来自真新镇的10岁少年，为成为世界第一的口袋妖怪指导员的目标而离家修练，和从大木博士那里得到的神奇宝贝皮卡丘一起旅行，一边捕捉收集各种宠物小精灵，一边和各地道馆的馆主战斗获得徽章。

小智拥有的最有代表性的口袋妖怪有：

皮卡丘——电系精灵，作为家喻户晓当红炸子鸡的口袋妖怪皮卡丘，可以通过雷石进一步进化为雷丘，可爱的外表下隐藏着强大的电气招式“十万伏特”，它对飞行系的敌人相当的强，但在地面系精灵面前似乎不堪一击。皮卡丘是大家的偶像，也是火箭队千方百计想要得到的对象，它十分讨厌被人驯养，但对善良的小智却有特别的好感，成为小智最亲密的伙伴。



喷火龙——火系精灵，由火恐龙进化而来，拥有帅气的体格及坚硬的翅膀，对草、昆虫、钢铁系的攻击很强，但对水、冰、岩石系的耐力却成为弱点。无论如何，这是公认的除皮卡丘外小智最强的口袋妖怪！

2.小霞：像水一般活泼的小霞，是水系口袋妖怪指导员，出身于拥有精彩的水中芭蕾表演而闻名于世的浅蓝道馆，自称“世界第一美少女”。她的脚踏车被小智弄坏了，为了要求赔偿以及成为独立的口袋妖怪指导员，和小智一



起结伴旅行，对虫系精灵十分害怕。

小霞拥有的最有代表性的口袋妖怪有：

可达鸭——水系精灵，进化后成为哥达鸭，因为是纯粹的水系类型，所以遇到火系会很强，但遇到草系就变得很弱。傻傻的外表，好像一天到晚都在烦恼什么似的，一旦头痛起来便会发生不可思议的事情，并产生巨大的力量。

波克比——超能系精灵，本属于小智，但阴错阳差把小霞当妈妈。一直半孵化在蛋壳中，直到完全孵化的时候，就会长出翅膀来，拥有复制其它口袋妖怪的能力，不过，还是不进化的样子更可爱。



3.小刚：由于双亲失踪，得扶养9个兄弟，所以生活非常辛苦。遇到小智后，终于甩掉思想包袱一起去旅行，擅于制作口袋妖怪饲料，知识也比较丰富。缺点是爱向漂亮女生搭讪，但结果总是被甩……

小刚拥有的最有代表性的口袋妖怪有：

大岩蛇——地面系精灵，因为有双重属性，所以容易对付的对手及难以应付的对手都相当多，不过看上去很气派倒是真的。

4.武藏／小次郎：火箭队成员二人组，为了获得小智的皮卡丘而一直追随着他们，可每次都以失败告终。每集都以华丽的姿态出场，台词是“为了防止世界被破坏，为了维护世界的和平，贯彻爱与真实的邪恶为目标，穿梭在银河中的火箭队，白色的明天正等着我们……”是可爱又迷人的反派角色。



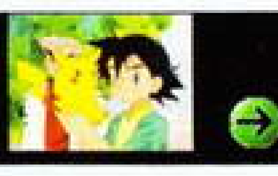
他们拥有的最有代表性的口袋妖怪是：

喵喵——善解人意的喵喵，为了讨女朋友的喜欢而学会了人类的语言，贪财但富有人性。

二、《口袋》TV版系列介绍

《口袋妖怪》影视分为两大部分——《口袋》剧场和《口袋》动画片，TV版便是属于《口袋》动画这部分，其数量也是最多的。从《石英联盟》、《橘子联盟》、《城都联盟》（不是“成都”哦）到最新的《芳缘联盟》，一共发行了360多集，而且还以每月2～3集的速度在增加中。此外还有《放送局》等特别篇，也是属于《口袋》TV的范畴。





1.《石英联盟》：《宠物小精灵第》1～81集，故事情节由GB《口袋妖怪 红·绿·皮卡丘》改编，小智遇到的精灵自然是从妙娃种子到梦幻的前151只。

在关东地区真新镇的主人公小智，从大木博士那里得到了皮卡丘和精灵球、宠物图鉴，以宠物小精灵掌门人为目标开始了冒险。在精灵会馆展开激烈的战斗，途中与宠物小精灵们相遇，接触宠物小精灵们不可思议的话语和丰富的表情——《宠物小精灵》TV动画系列第1弹就此展开。



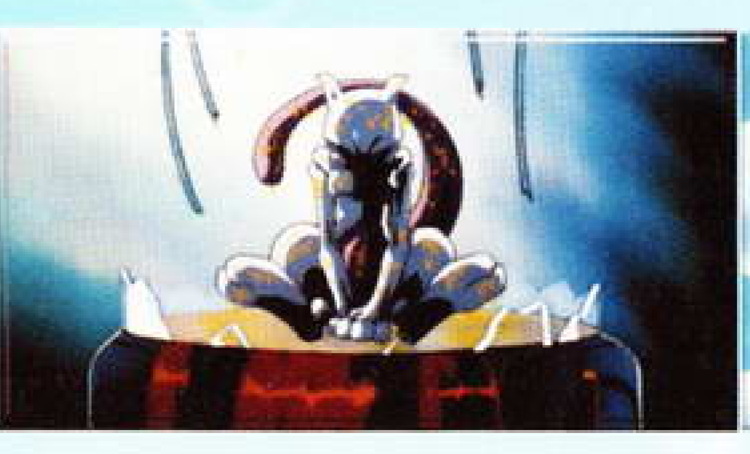






2.《橘子联盟》:《宠物小精灵》第 82～117 集，故事情节同样由 GB《口袋妖怪 皮卡丘》改编，遇到的精灵还是 No.001～No.150。

来自真新镇的小智再次踏上前往香橙群岛的旅途。香橙群岛上有着很多至今还是未知数的特性各异的宠物小精灵，与前几个系列相比，香橙群岛篇所介绍的宠物小精灵世界变得更广阔而且富有人气。小智一行又开始了新的经历——与新伙伴的相遇、不可思议的精灵进化事件、3 VS 3 的战斗、四大天王的登场……丰富的剧情就此展开。







3.《城都联盟》:《宠物小精灵》第118～191集，故事情节由GBC《口袋妖怪 金 · 银》改编，遇到的精灵增加到 251 只!

舞台转向了新的地方，小智开始了新的旅途。初始的宠物小精灵也变成了月桂叶、火岚鼠、小鳄鱼 3 只，并有新的精灵如猫头鹰、美丽花、布鲁狗、幸运蛋、太阳珊瑚等和新伙伴的登场。在各种各样的新会馆体验战斗的乐趣以及对宠物小精灵的试炼。





4.《结局篇》:《宠物小精灵》第 192～275 集，故事情节由GBC《口袋妖怪 金 · 银 · 水晶》改编，遇到的精灵为 No.001～No.251。这部分是《红 · 绿》和《金 · 银》版的大结局，在与《金 · 银》版新增的各种精灵打交道并最终打败四大天王后，皮卡丘和小智告别了，故事就这样结束了吗……



5.《芳缘联盟》(宝石联盟): 故事情节由最新的 GBA 版《口袋妖怪 红宝石 · 蓝宝石》改编，遇到的精灵为 No.001～No.386! 截稿时，《宝石联盟》已经发行到第 80 集，国内翻译制作了前 20 集。



一心要出场シロガネ大会的小智一行，听到了海的对面某个叫ホウエン地方的传闻。还为了得到更多新的宠物小精灵，小智与曾经一起旅行的小霞、小刚告别，回到故乡真新镇把除皮卡丘外的所有小精灵全部寄放在大木博士那，并从大木博士那里得到新的小精灵图鉴，前往ホウエン。





6.《宠物小精灵放送局》(HOSO)

主要是播放关于 TV 版的特别篇，内容和《口袋》TV 主线情节没有太大的联系，目前正规出版的有 13 集，另外还有一些剧场特别篇，不包括在这个范畴内，因为数量较多，这里就不详细介绍了。

7.国内《口袋》TV 发行情况。《宠物小精灵》在国内发行制作了 14 部，全部是中文字幕 + 中文配音的，非常不错，具体为:

第 1 部: 1～48 话，24CD

第 2 部: 53～104 话，26CD (可惜少了第 49～52 集)

第3部：105～156话，26CD

第4部：157～180话，24CD，附送《超梦的逆袭》等5部剧场版

第5部：181～192话，10CD

第6部：193～204话，6CD

第7部：209～224话，8CD（少了第205～208集）

第8部：225～240话，8CD

第9部：241～254话，7CD

第10部：255～260话，10CD，附送《水都守护神》等两部剧场版

第11部：261～270话，10CD

第12部：271～275话，12CD

第13部：276～287话，12CD，相当于宝石版1～12集

第14部：288～295话，8CD，相当于宝石版13～20集



三、《口袋》剧场版介绍

《口袋》剧场版迄今为止共发行了6部，大约是每年1部，数量少但部部都是精华，每场上映时带来的票房收入和轰动效应就是最好的证明。下面我们就来详细介绍每部的剧情。

1.1998年，第一部：《超梦的逆袭》



人物介绍——

超梦：No.150，超能系精灵，因为是被人类复制出来的而对自己的存在感到迷茫，也因此对人类产生憎恶并实行报复。在遇到格斗超能力属性时相当强，而遇到昆虫、鬼魂、邪恶属性时会变弱，具有充满破坏性力量的超能力技巧，是151种精灵中最强的一个。

梦幻：No.151，超能系精灵，像是小婴儿的口袋怪兽，从水中诞生出来。人类利用它的基因制作了超梦（以致《口袋妖怪》游戏的玩家经常误认为梦幻能进化成超梦……）虽然外表可爱纤瘦，但也拥有极其强大的能力。

剧情——

一群科学家为实现自己疯狂的梦想，研制出一套只需要少许基因便可复制出口袋妖怪的机器，并把发掘到的世界最神秘的口袋妖怪——梦幻的睫毛，复制成了拥有比梦幻更强能力的超梦！但当超梦醒来后，却因无法找寻到真正的自我而暴走，将岛屿上的研究所夷为平地。这时候，火箭团的老大出现在超梦的面前，用花言巧语把迷失自我的超梦拉拢过来为自己办事，但没过多少时间，超梦再次对自我感到迷茫，也彻底对利用他的人类感到失望，爆炸在火箭团老大基地又一次出现，超梦也离去了，回到那个复制它的岛屿，决定开始它的复仇之战。

与此同时，正在草原野餐的小智一行，也迎来了他们新的故事。因为看到了小智精彩的战斗，一个不明人物邀请小智参加最强口袋妖怪指导员派对，地点是新岛的口袋妖怪城，一直在旁偷看的火箭团武藏和小次郎也得知了这个消息。而这时，真正的梦幻，已经从海底诞生了。为了赶去新岛，小智一行达到港口，但渡船却因为突然的暴风雨而停航，原来这是不明人物为了测试而引起的暴风雨。大家并没有灰心，凭借口袋妖怪的能力到达了新岛，不过除了小智外，武藏、小次郎和好奇心强的梦幻也到达了这里。

人员集合后，不明人物现身，原来他就是超梦！为了打败这群强力的口袋妖怪而被邀请来。于是，超梦也拿出了他制作的复制品——妙蛙花、喷火龙、水箭龟与指导员们的同类精灵战斗。而武藏和小次郎也开始探索这个岛屿，巨大的复制机器近在眼前，原来这是那被摧毁的研究所重建而成的。华丽的战斗就此展开，不过情形却是一边倒，很快另两人的妙蛙花、水箭龟被打倒，甚至连小智的喷火龙也不是复制品的对手，超梦野蛮地变出了黑暗精灵球，想把所有的口袋妖怪都抓住，连最后一只皮卡丘也没能躲过被抓的命运，小智拼命抱住抓住皮卡丘的黑暗精灵球，一

起掉入了复制机器，并设法把机器破坏，释放出所有的口袋妖怪，但由于复制已经完成，所有的复制品也全部被释放。很快，正体与复制品几乎全都筋疲力尽倒在了一起，梦幻与超梦的决战也将近尾声，就在各自要发出最后一击的时候，小智醒悟了：无论正体与复制品，现在的它们不都是生物吗？不也都可以像生物一样生存吗？于是小智不管梦幻与超梦的最后一击而跑了上去，最终被击中。昏迷的小智已面如死灰，连皮卡丘的十万伏特电击都没有任何感觉，这时所有的口袋妖怪都感动得落泪了，奇迹也终于发生，所有的泪光都聚集在小智身上，那一瞬间就是复活！

超梦理解了自我存在的意义，带领一群复制品远走而去，梦幻还是快乐地游玩，被传送出岛的人们也继续着他们的旅途。

评价——

本作最激动人心的莫过于超梦与梦幻的设定，玩过 GBC 等游戏的人想必会对这传说中最强的口袋妖怪依然记忆犹新。现在，它们就已经完全展现在了眼前，好好欣赏吧。

推荐度：95%

2.1999 年，第二部：《露基亚的爆诞》

人物介绍——

芙露拉：香橙岛上的年轻小巫女，虽然身为巫女，但却对祭典传说之类的并不在乎，直到小智他们的出现与传说的实现才改变这一现状。



收藏男：以收藏口袋妖怪为目的的男人，操纵着强大的空中堡垒，为了引出传说中的海之神露基亚，不惜代价要将三只鸟全部抓起来！

火之神：No.146，火焰鸟，翅膀持续地燃烧着，传说中的火焰口袋妖怪。外观就像是永生的不死鸟一样，它所放出的火焰攻击，有将所有生物烧尽的能力。

雷之神：No.145，闪电鸟，具有黄黑相间的羽毛，传说中的电气口袋妖怪。羽毛间充斥着电流，是皮卡丘的十万伏特都难以比拟的力量。

冰之神：No.144，急冻鸟，蓝色的身体飞行于天空之上，传说中的冷冻口袋妖怪。口中所喷出的冻气，能够将一切结为冰块，轻易便可制造一个冰封的世界。



海之神：No.249，露基亚，超能系属性，当之无愧的传说中最强口袋妖怪之一。但是它所擅长是防守与闪避，并不像超梦那样具有攻击性。

剧情——

传说，火之神、雷之神、冰之神三者一旦相遇，世界便会走向毁灭，而这时海之神就会出现拯救世界。为了得到海之神露基亚，变态的收藏男首先抓获了火之神，并向其余两只进发，但同时也慢慢走上了指引世界毁灭之路……

小智一行在前往香橙群岛的途中遭到暴风雨袭击，结果漂流到了岛上，不过受到了住民与漂亮的巫女芙露拉两姐妹欢迎，小智更是因传说误打误撞成为拯救世界的勇者，祭典完毕，小智就单独接受了集齐火、雷、冰三种水晶的任务。在去拥有水晶的火之岛途中，暴风雨再次袭来，小智与女船长度过了危机，而芙露拉担心暴风雨中的小智，与姐姐和小霞开船赶去。与此同时，传统的火箭队武藏和小次郎还是担起了负责恶搞的重任。正当小智拿到火水晶的时候，因为火之神被抓，失去统治者的火之岛受到雷之神的入侵，就在与赶到的芙露拉众人相遇的时候，收藏男再次出现，二话不说就抓走了雷之神，又赶着去抓冰之神，小智乘机让所有的口袋妖怪一齐上阵，终于把关押火之神的护罩炸毁，愤怒的火之神立刻开始破坏，还顺便烧掉了雷之神的护罩，外加没有抓获的冰之神，3 只神鸟的力量很快毁掉了空中堡垒。紧接着相聚的三只鸟开始更恐怖的破坏与自相残杀，整个世界的气候也因三股力量的不平衡而遭到破坏，无助的口袋妖怪们聚集到了香橙群岛，小智也乘乱拿到了雷水晶。

终于，传说中守护世界的海之神露基亚出现在了杀戮的三只鸟中，即便如此也还是不敌三只鸟的合击，受伤坠海后，身为巫女的芙露拉用笛声将它唤起，现在惟一制止三只鸟发飙的方法就是集齐三种水晶，那就还差最后一个冰水晶，勇者小智也终于踏上了艰难的找寻之旅。虽然有露基亚的保护，但强大的三属性攻击还是一度使小智绝望，不过，我们伟大的火箭队武藏和小次郎终于被赋予了神圣的使命，在崇高的和平与邪恶的理想的驱动下带着小智去拿冰水晶。拿到冰水晶后，归途却还是磨难重重，露基亚载着小智与武藏小次郎飞行，武藏、小次郎和喵喵为了不拖累集体，英勇地从高空跳下自杀，幸亏被其余的口袋妖怪将冰层弄破救了一命。此刻，疯狂的收藏男还是将魔爪伸向了露基亚，露基亚被困后发飙，两道超强的超能光速分别破坏了空中堡垒并袭击三只鸟，小智终于带回了冰水晶，祭典开始，在芙露拉悠扬的笛声下，一切终于结束了。三只鸟各归其位，露基亚再次苏醒，世界复归和平。

评价——

本作最大的特点莫过于以三只神鸟和传说中的露基亚为主题精灵，这样豪华的口袋妖怪阵容在剧场版中算是惟一的了，而且三只鸟的不同属性攻击更使《口袋妖怪》的世界观趋向成熟，让我们见识到了火与电、冰与水的风采。

不过，全局的设定有些凌乱，从最后的对话与剧情中的故事可以看出，本作的主题是——各人在自己的世界中奋斗前进，而不要去牵涉他人，就像搅和在一起的三只鸟乱搞，小智冒着生命危险而使妈妈担心。但本作的故事却是拯救世界，与主题的表现明显不符，一个勇者难道就是不管别人的死活，自己解决BOSS就搞定了？另外气势磅礴地拯救世界设定，也使得后面的几作显得气势弱了些。

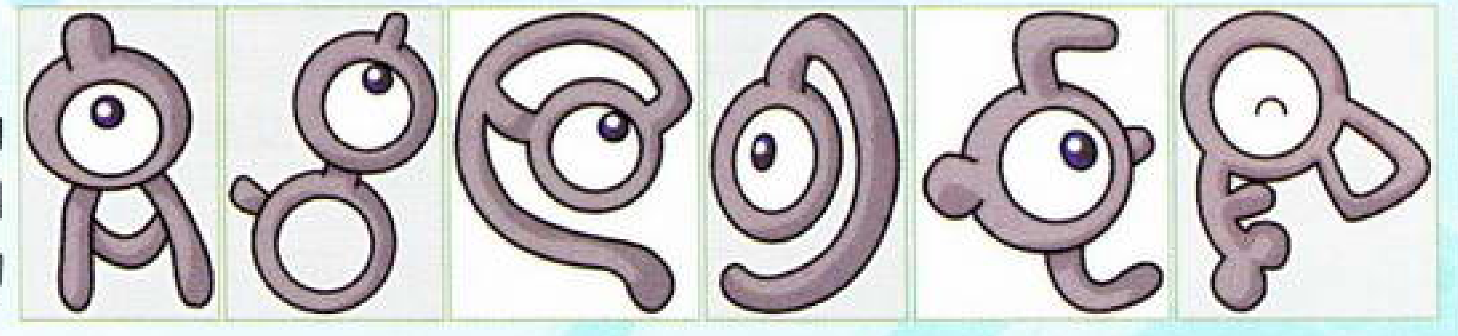
推荐度：90%

3、2000年，第三部：《结晶塔的帝王》

人物介绍——

史本瑟·海利：口袋妖怪教授，一直在研究叫“Unknow”的神秘口袋妖怪，但在一次现场调查中被Unknow带到了另一个世界。

小莉：海利教授的女儿，因爸爸在两年前失踪，独自一人呆在空荡的别墅内，也在无意中召唤了Unknow。



Unknow：No.201，安侬，拥有神秘力量的口袋妖怪，共有26种图案，因为是成群的活动所以力量极其强大。

炎帝：No.244，三大守护神口袋妖怪之一，火焰的象征，被Unknow的神秘力量召唤到小莉身旁，并成为小莉心目中的爸爸。

剧情——

年轻的女孩小米她的母亲过世了，父亲为找寻未知图腾的拼图而失踪，留下很多的遗产，并在大草原上盖了一座城堡。不知名的神奇宝贝“未知图腾（Annon）”从小米父亲留下给小米的不知名卡片来到世界上，小米渐渐地无法分辨真实与幻想的差异，似乎由于未知图腾的帮助，他渐渐被结晶所包围，外面的世界显得一片模糊，小米更深陷在幻象世界中。未知图腾建造结晶塔，是为了帮助小米忘却父母双亡后的孤寂，每当她许下一个愿望，一部分的塔就化为结晶，但到最后，她的心也逐渐化为结晶，整座塔也被水晶所覆盖，于是结晶开始扩散，吞噬一切。因为小米想要妈妈，而在塔中化身为她爸爸的炎帝便将小智的妈妈带进幻之结晶塔来充当小米的妈妈，她们两人已经被扭曲的幻象迷惑，认知完全脱离现实，以致相信自己在塔中过着幸福快乐的生活，根本不想出来。

小智为了拯救小莉与妈妈，一起前往结晶的别墅城堡。而这时，我们的武藏、小次郎也因认为城堡中有宝藏而潜入了进去。在暗中监视的小莉看到了小智他们的口袋妖怪羡慕不已，Unknow便使小莉瞬间分身并成人化，与小智他们进行口袋妖怪战斗。认出成人化小莉的小刚与她进行第一场战斗，小智则继续往上寻找妈妈。之后小刚战败，小莉追上与小霞战斗，小智继续往上终于找到了妈妈，妈妈早就恢复了意识，但教导小莉真身的思想工作却失败了，小莉暴走，Unknow 力量大爆发，炎帝也赶到与小智战斗。



小智的口袋妖怪与炎帝展开了激烈的战斗，但终究是不禁打，此时前来帮助小智的喷火龙及时赶到，利用强大的火焰与飞行能力不断攻击，但最终炎帝还是凭借着Unknow神奇的力量打败了喷火龙，就在要解决喷火龙的一瞬，小莉终于醒悟阻止了炎帝，正在这一切向大结局发展的时候，Unknow却因失去了小莉的意识而暴走了！炎帝帮助小莉与小智他们一路脱逃，来到了Unknow的所在地，但所有的攻击在Unknow群的精神力量下全部无效。最后，炎帝舍身攻击，在小莉信赖意识支持下终于打乱了Unknow的活动，结晶城恢复了原样，小莉的爸爸妈妈也回来了，只是那存在又消失了的炎帝，到底是真身，还是一个瞬间的幻影呢？我们不得而知……

评价——

此部剧场版是三大口袋妖怪守护神的首次登场，再加上神秘的Unknow，恐怕除了玩过游戏的人很少有知道的，综合在一起就有了很大的神奇感。另外中段的少女变美女，也真是够BT的了。

推荐度：90%

4.2001年，第四部：《雪拉比的超越时空遭遇》

人物介绍——

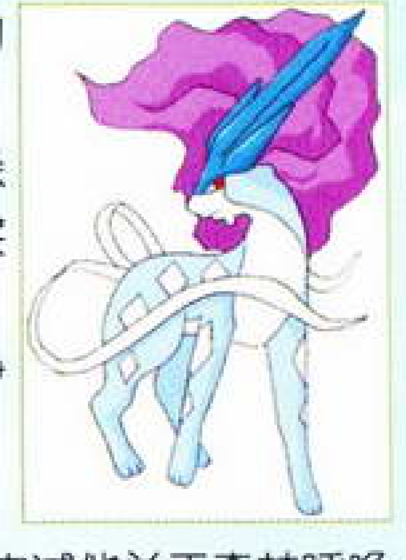
小羽：友情之少年，因解救了雪拉比而与之结下不解之缘。

塔娃：40年前与小羽相遇，告诉他森林呼唤的传说，40年后变成老太婆后依然克尽职守告诉小智那个传说。

米库：塔娃的孙女，负责剧中担当美少女的养眼工作（^_^）。

面具男：黑暗口袋妖怪使用者，可以用黑暗精灵球将口袋妖怪邪恶化、强力化，身为火箭队的高层干部，却想利用雪拉比的力量做老大。

雪拉比：No.251，超能系精灵，传说中的口袋妖怪，守护森林之神，能够超越时空，但在剧中却几乎没有攻击能力，这与其在游戏中的实力相差很大。



水君：No.245，传说三大守护口袋妖怪之一，据说是北风的化身，具有净化污水的能力。不过在剧中却是个跑龙套的，没多大用。

剧情——

幽静安详的伊利克斯森林，少年小羽正要进入的时候，守林少女出现并告诫他关于森林呼唤的传说。而这时，森林之神雪拉比正遭到口袋妖怪猎人的追捕，小羽正好赶到相救，危急时刻雪拉比发出了森林的呼唤，超越时空的遭遇也就开始了。

40年后，小智一行因缘际会来到了伊利克斯森林，正巧听到了森林的呼唤，而少年小羽亦超越了40年的时空后回来了，他们就一起寻找失踪了的雪拉比。找到受伤的雪拉比后，小智与小羽用爱心感化了它另外受创的心灵，而这时火箭队武藏、小次郎与面具男相遇，一通乱搞后武藏、小次郎臣服在了面具男的淫威之下，而小智他们在森林口袋妖怪的引导下来到了生命之湖为雪拉比疗伤，雪拉比在生命之湖恢复了健康，小智他们也与雪拉比度过了快乐的一天。第二天，火箭队三人出现，武藏、小次郎负责当喽喽，面具男则轻易将雪拉比收入黑暗精灵球中，而后邪恶化

的雪拉比聚合森林中的枝叶成为一个巨大的怪物，小智一路追赶雪拉比，水君也终于出现，在与雪拉比战斗时乘机将小智与小羽送入了枝叶怪物体内。在两少年的感化下雪拉比终于恢复，但它却因森林毁坏气息微弱，即使水君将生命之湖净化，仍无法使雪拉比复生。之后，森林的呼唤再次出现，无数雪拉比的同伴超越时空来到，将雪拉比和森林重生。此时，面具男继承着火箭队FIGHT的精神再次出现将雪拉比抓到，却终于被小智阻止，然后面对的是广大森林口袋妖怪们的围攻……一切结束后，森林的呼唤再次发动，雪拉比将小羽送回了40年前，两少年的友情也在时空中延续。



评价——

本作的雪拉比虽然没有超梦的强力与名气，但造型却非常可爱，而且它是在《口袋妖怪 金·银》版游戏里的最后一只精灵，可见其珍贵度。加上月桂叶与小鳄鱼的加入，可以看出剧场版与游戏是密不可分的。值得一说的是TV版最著名的主题曲《めざせポケモンマスター》，在此部剧场版中重新被女声翻唱了一遍，优美的经典以另一种风格回味了一次，可谓是新的收获吧。此外，本作的画面已经到达了一个新的高度，特别是雪拉比的那种震撼效果，看上去就像3D一样有型。

推荐度：90%

5.2002年，第五部：《水都的守护神》

人物介绍——



莉奥：世界排名第一的小偷组合。

桑兰：世界排名第一的小偷组合。

老头：博物馆管理人，暗中修理古代机器并守护拉迪奥斯与拉迪亚斯。

卡侬：老头的孙女，负责传统的美少女角色，擅长画画。

拉迪奥斯：No.381，传说中的水都守护神中的哥哥。

拉迪亚斯：No.380，传说中的水都守护神中的妹妹。

剧情——

“Aruto Maarie”是一个被誉为喻为水都的世界最美的城市。在那里，小智和皮卡丘遇到拥有不可思议力量的神奇宝贝：拉迪奥斯和拉迪亚斯。它们是感情非常要好的兄妹，一直秘密地守护着一颗藏在水都中一处神秘地方的秘宝“心之滴”。然而，一对怪盗姐妹桑兰和莉奥看上这件秘宝并开始进行抢夺行动，小智与皮卡丘则被卷进这次事件中。怪盗姊妹抓了拉迪奥司，并启动心之滴隐藏的封印。当封印被解除后，水都受到猛烈海水的袭击，拉迪亚斯向小智求救，小智他们勇往直前，救出拉迪奥斯，但此时心灵水珠借由古代机器发动海水即将摧毁城市，拉迪奥斯与拉迪亚斯合力守护水都——准备好擦泪的餐巾纸吧，拉迪奥斯用自我牺牲来恢复了一切……



评价：——

这是《口袋妖怪》剧场版中较为优秀的一部，总结起来有以下几个看点：首先，本部主角为拉迪奥斯和拉迪亚斯，故事背景选了威尼斯式水上城市，给人一种优雅、脱俗的感觉；其次，全片以长得一模一样的拉迪亚斯化身和卡依为发展线索，给人一种扑朔迷离的感觉，到结尾时，卡依还送了幅画给小智并且吻了他，这个场景成为观众们议论的一个话题：吻小智的是卡依还是拉迪亚斯的化身呢？最后值得一提的还是此部剧场版的音乐，完全属于水上城市的那种类型，即使你没看过这部剧场版，而只是听剧中的插曲，你也同样会喜欢它。

推荐度：95%

6、2003 年，第六部：《七夜的许愿星》



人物介绍——

No.385 基拉祈，《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》版中的倒数第二只圣兽，具有神奇的力量，它能帮你实现愿望……在游戏中是得不到的精灵，只能通过电影目睹它的风采。

No.383 基拉顿，《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》版中的火山神兽，其出现即带来晴空万里的天气，不仅个子高，力量也极其强大，发动起攻击时无以匹敌。

剧情——

立志成为出色的神奇宝贝训练师的小智、小遥和小胜，带着皮卡丘展开了新旅程。为了观看千年彗星出现的刹那，来到恩斯游乐场，认识魔术师巴特勒与黛安。在魔术表演中，小胜听到一阵细微的呼唤声，那是在“沉眠之茧”中沉睡了千年、可帮助人们达成愿望的神奇宝贝——基拉祈！在千年彗星出现的夜晚，如果遇上了拥有纯真心灵的伙伴便会苏醒。

为了让基拉祈醒来，巴特勒请小胜当基拉祈的伙伴，果然，基拉祈从万花镜般的光芒中苏醒过来，虽然它只能停留短暂的7日，但是还没有拥有神奇宝贝的小胜，对基拉祈却非常宠爱。充满野心的魔术师巴特勒，为得到基拉祈拥有神奇的力量，便把基拉祈抢走，并且想利用它来完成愿望，小智为保护基拉祈与巴特勒展开斗争，由此开始了一系列扣人心弦的故事。



评价——

此部《口袋妖怪》剧场版是2003年7月19日在日本上映的，它算是《口袋妖怪》超世代（宝石大陆）的第一部剧场版。这部剧场版用了许多的3D动画特效，使得画面更加逼真、流畅，看看那只古拉顿就知道了，虽然个子超级大，但一点都没有失真。音乐方面也做得不赖，片尾曲是由日本13岁天才歌手林明日香演唱的《小小的我》，非常不错！

此部剧场版当然也不是为配合新出的《红宝石·蓝宝石》版游戏而胡编烂造的，它没有丢弃《口袋妖怪》动画系列的主旨——教育小孩。先看它开头的几句话“神奇宝贝，简称Pokemon，是这个星球上不可思议的生物，天空上、



城市里、大海中、在弥漫着烈焰的山脉中、在巨树繁茂的森林深处、在世界各地都能见到它们的身影……人类和神奇宝贝作为同伴，将互相的智慧，勇气和力量结合起来……另一方面，也存在想要利用神奇宝贝实现自己野心的人……”这部剧场版就上演了魔术师巴特勒为利用神奇宝贝的力量而实现自己的野心，最后酿成了灾难性的后果的故事。从而也引出了这部片子的内在含义：人类过度地、盲目地开发自然资源，只会自取灭亡。

总体来说，这又是一部富含深刻教育意义却也不失精彩的口袋剧场，千万不要错过呦！

推荐度：90%

7、2004 年，第七部：《裂空的访问者》

人物介绍——

No.386 代欧奇希斯，口袋妖怪 386 只精灵中的最后 1 只，在《宝石》版、《火红》版、《叶绿》版中的攻击和防御能力有巨大的区别！那么在电影中，它是否能成为世界的主宰呢？



详细剧情预告——

四年前在某处冰原，伦多博士带着助手春野和儿子小超观测天体动态。忽然，一颗硕大的陨石自宇宙某处逼近。当陨石撞击地表之后，从一团烟雾里现身的是神秘的DNA神奇宝贝代欧奇希斯！裂空坐自臭氧层天空飞来，一发猛烈的破坏死光将代欧的右臂轰掉，但令人惊奇的是，代欧的右手臂迅速再生出来！于是裂空坐改变战术，改为轰向代欧的脸部，完全地毁灭这个裂空的侵略者，成功湮灭成尘埃——此时在一个研究室里，小超猛地惊醒，原来刚刚的场景是他四年前亲历目睹的事件，到今仍反复做噩梦。伦多博士和助手安慰着小超说不用怕，一切噩梦已随着代欧的消失而逝。此时，实验室一个巨大的玻璃管里放置着一颗水晶球体，那是四年前代欧遗留的物品，伦多博士指示春野对准球体发射一束镭射激光，球体瞬间亮晃晃地发光。伦多博士认为水晶球体的物质成分极为特殊，一定能带来神奇宝贝世界的科学新纪元。小超安静地凝视着，说他能感觉这是一个活的球体！



小智一行人来到高科技城市拉鲁斯，耳闻到这个城市的战斗塔竞赛，正要挑战，却被误打误撞当作是参赛者进入了战斗场，并和小超一起被分到蓝队，而对方红队则是拥有火焰鸡的阿隆和拥有水箭龟的正太。小智叫出皮卡丘，但小超却呆立不动，说他并没有神奇宝贝，于是小智借给他煤炭龟（火山乌龟），战斗开场了，火焰鸡使出了火焰飞踢，皮卡丘顺利躲过后却被水箭龟的高压帮浦喷个正着！小智叫小超赶紧用煤炭龟解救，但小超却纹丝不动，让火焰鸡的火焰拳击中煤炭龟，而小超却吓得瘫在地上。小智只好一个人上阵了，但煤炭龟却因为被打得失去方向感而不小心将喷射火焰扫到皮卡丘！此时火焰鸡使出上勾拳KO了蓝队，让小智大失所望。之后，小智一行人带着皮卡丘和煤炭龟去疗伤，而伦多博士和春野则

跑去恭喜小超克服四年前对神奇宝贝的恐惧感。小超说他什么都没做，春野则鼓励小超训练神奇宝贝是要花时间的，但小超不想听跑掉了。小智一行人觉得奇怪，便询问春野，得知原来四年前小超亲眼目睹裂空坐和代欧之争而被吓得心里创伤，就此惧怕神奇宝贝。小智决定找到并帮助小超。



在拉鲁斯市的一座玻璃温室里，一些亮光点飘落到小超手中。小超对亮光说起刚才战斗的情形，为何自己的身体这么排斥神奇宝贝，但心里却其实有股兴奋的悸动呢？此时小智找到小超，而亮光也随之消失了。小智试着请小超回来，小超却忿忿地叫他不要干涉。小智眼睁睁地看着小超跑回城市，放弃了追逐(此时，在某处的冰海中，一片冰层破裂，代欧忽然从海中窜出，它所形成的触手正逐渐逼近拉鲁斯市)，而皮卡丘试着想跳到小超身上安慰他，却被小超恶狠狠地甩到一旁。忽然，小智发现一团谜样的黑影站立在战斗塔上，小超惧怕地看着，认出那正是四年前的代欧奇希斯。实验室里的水晶球体发出耀眼的光芒。

此时天际闪出一道强光，裂空坐再次出现，一束破坏死光对着代欧发射，但那只DNA神奇宝贝机灵地闪开，让光束击中战斗塔顶！市民们开始惊叫，小超惊悚地一动也不动，仿佛又回到四年前的噩梦。裂空坐又射出一道破坏死光，这次正中代欧奇希斯！但在烟雾散去，大家意外地发现，代欧奇希斯已变成防御型态，毫发无伤……

评价——

神奇宝贝第七部电影《裂空的访问者》将于2004年7月17日上映，　这部电影的也是以太空宇宙为主题，相信界时将带来新的一轮热潮。

推荐度：未知

8.《口袋》电影特别篇简介

特别篇是和《口袋》电影同时推出的，即每部电影都有自己的特别篇，目前共发行了6部。

《皮卡丘的暑假》

小智的小精灵们因长时间的奔波旅行和不停的战斗而疲惫不堪。眼下正是夏天，不仅是训练员度假的好季节，更是皮卡丘以及所有小精灵的假期。现在，置一切烦恼与不顾的比卡丘心情愉快地向小精灵乐园走去了。

《皮卡丘探险队》

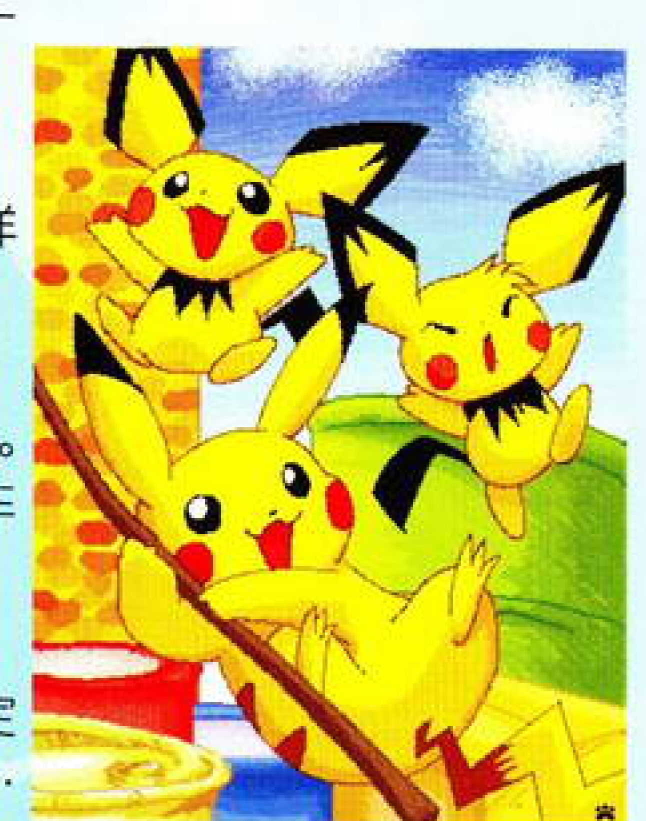
皮卡丘们掉到了一个大洞里，在别有洞天的世界里又会有怎样的秘密，小智一行又如何展开冒险之旅呢？

《皮卡丘与皮丘》

小智一行终于到达大都会，在那里皮卡丘与皮丘兄弟相遇了。在大厦上嬉戏的皮丘弟弟对皮卡丘产生了兴趣，随后一起在公交车的顶部、河流的中间、天空中进行一系列冒险。

《皮卡丘捉迷藏》

海边的某个大屋子，皮卡丘和小精灵们在玩捉迷藏游戏。决定由皮卡丘寻找，然后大家就用各自擅长的手段隐藏起来，突然……





《皮卡丘星空露营》

疲劳的归途，从火车上来的皮丘兄弟，奔向了皮卡丘他们所在的森林……

《皮卡丘的跳舞秘密基地》

这是最新的《皮卡丘特别篇》。和以往的“《皮卡丘》系列”短剧一样，只有少数的几句旁白和小精灵之间的对话（@！#$^&%*……——听不懂，呵呵），而很少有人的对话，加上有口袋宝石版精灵的加入，给观众以许多的想象空间。皮卡丘一行（包括：皮卡丘、火稚鸡、木守宫、水跃鱼、莲叶童子）误闯入了喵喵一伙（包括：喵喵、果然翁、沙漠奈亚、饭匙蛇）为坂木老大准备的Party基地，还解救了被喵喵一伙俘虏的咕妞妞等，结果被喵喵发现，它们之间展开了一系列的追逐，把Party基地搞得一塌糊涂，这些都是拜那把能让小精灵们兴奋跳舞的魔杖所赐，最后以吼爆弹的一个重棒，结束了Party基地的命运。

《口袋妖怪》剧场版、TV系列的介绍到这里就要结束了，从上述内容可以看出，无论是《口袋》剧场还是《口袋》TV，都是根据“《口袋妖怪》系列”游戏的冒险故事和相关精灵改编而来；而游戏本身也不是孤立的，每作中最后一只圣兽在游戏中都是得不到的，其获得都要通过购买剧场的电影票而获得奖励——输入特殊的数据，才能在游戏中遇到！最后我们以《七夜的许愿星》中的一曲《小小的我》来作为文章的结尾吧！

宁静地注视着
熟睡着的你的脸
眉间似乎略带褶皱
若是噩梦就快醒来吧
害怕入水而犹豫不决的我
唤起了那个夏天的回忆
被按在水中终于学会了游泳
犹如昨天历历在目

小小的我
心绪没有丝毫纷乱
镜中的我 略带惆然
从不轻易言败，直到明天
于是我慢慢地
回到了童年的时代
唱着全不知意的恋歌
却在那时得到了赞赏
最珍爱的东西，片刻即在身旁

天空如果放晴
将飘满我的歌声
在微微风中，连同你一起
飞舞向空中
你是否可以听见
我直指所向之路
独自在微微风中
引声而吟

法庭，华丽的人生舞台！
——《逆转裁判》系列漫谈

文：太阳黑子工作室 全能的调停者 编：铭风

熟悉Capcom的玩家也许都会对其旗下第四开发部不遗余力开发原创游戏的精神脱帽，这个曾经缔造了《生化危机》、《恐龙危机》等数个业界神话的部门进入次世代以来，并没有躺在功劳簿上坐享其成，而是以其一贯的执着继续推陈出新。在《鬼泣》、《铁骑》等原创大作博得一片好评声之后，2001年10月，一款被定义为"法庭BATTLE"类的游戏《逆转裁判》（以下简称《逆转》）悄无声息地在GBA上揭开了其神秘的面纱。谁也没想到这款没有用大手笔宣传的游戏在发售后会成为业界的新宠儿，谁也没有想到它对游戏的诠释几乎可以颠覆以往一切逻辑……在以硬派著称的Capcom诸多游戏系列中，《逆转》的另类显得格外耀眼，就仿佛一位原本不苟言笑的男儿突然俏皮上一把那样，让人惊艳不已。

一、诞生的逆转



几乎每一款成功的作品背后都有着一位杰出的灵魂人物，就如《生化危机》之于三上真司，《樱大战》之于广井王子。谈到《逆转》，我们就不得不提起它的企划、剧本创作和导演——巧舟。1994年，正值大学毕业之际的巧舟在好友田中俊太郎（原SEGAOverworks导演，曾负责过DC上RPG第一大作《永恒的阿卡迪亚》的剧本等）的影响下以游戏企划的身份进入了Capcom，同期入社的还有神谷英树等如今叱诧业界的天才制作人。进入Capcom的第二年，巧舟就着手了SS和PS上的AVG游戏《学校恐怖传闻花子来了！》（《学校のコワイうわさ　花子さんがきた!!》）的开发，但是由于此作的反响平平，巧舟并没有因此而一夜成名，直到1999年《恐龙危机》获得巨大成功后，作为该游戏导演的巧舟才渐渐为人们所熟知。自幼就对推理饶有兴致的巧舟进入Capcom数年来，心中一直都有着一个梦想——"有朝一日，制作一款人们从未体验过的新型侦探游戏。"2000年8月，这个长达6年之久的梦终于有了其实现的契机，一向对巧舟的能力颇为赏识的原第四开发部部长三上真司看出了他的心思，给予了他这个机会，并且限定其在1年的开发周期内保证这款全新的侦探游戏登陆GBA平台。



面对这项全新的企划，巧舟的初衷是把它做成一款单纯的私人侦探的游戏，但有一天一个奇妙的想法从他脑海中闪过，使得他完全推翻了原本已经策划好了的游戏架构。"侦探游戏为什么非得拘泥于'侦探'？""法庭也是推理小说世界的重要部分，为什么在游戏中就没有呢？"，法庭上辩护律师指着证人大声喊出"我反对！你在说谎！"的那一瞬间给巧舟留下了深刻的印象，那种几乎让人窒息的紧张感深深感染了他，使其毅然决定在原本的侦探游戏中加入法庭部分。兴致勃勃的巧舟仅用了一周的时间就完成了游戏的企划书，并随即召集了包括自己在内仅7人的开发小组召开紧急座谈会，但是他万万没有想到自己自信满满的企划却遭到了小组其他成员近乎"悲惨"的反对。"裁判"这个主题没有能够在小组中达成共识，许多成员都对这个在以往游戏中从未涉猎过的类型毫无信心，直到巧舟发动多次


▲"《逆转裁判》系列"的剧本作者巧舟。


▲"《逆转裁判》系列"的制作人稻叶敦志。

实际法庭旁听后，这一困难才得以解决。初步达成共识的小组紧锣密鼓地投入到游戏的开发中，而对巧舟而言，他的首要任务便是为这个游戏取一个响当当的名字。经过多次商讨，巧舟最终从众多的候选标题中选择了《サバイバン》(SURVIVE和裁判的合成词）作为游戏的初始名称，但是这个题目却在半年后被该游戏的制作人稻叶敦志（原属株式会社Human，1998年跳槽到Capcom，现任Capcom新子会社Cloverstudio社长一职）以“不知所云”为由否决。

11月底，游戏初步可以进行试玩了，但是当时完全实时化的时间制和缺乏人性化的证言系统却再一次遭到了上级的一致恶评，开发小组成员们看到自己辛苦的努力没有得到肯定无不沮丧不已。“屋漏偏逢连夜雨”，在开发小组经历过种种挫折尚未重拾自信之际，更大的麻烦却接踵而至。开发小组的其中一名成员因为个人原因向Capcom递交了辞职信，这对原本就只有7人的开发小组来说无疑是致命的打击。别说是在当时，即使时至今日，第四开发部基本上都没有多余的开发人员，《逆转》几乎面临着开发终止的危险。诸多困难并没有把开发小组吓倒，剩下的6人以超乎寻常的凝聚力继续执着于游戏的开发，并且对游戏中原本不尽如人意的地方重新检讨，对游戏的系统进行了彻底的再构筑。2001年10月12，这款经历了无数坎坷的游戏终于如期发售，在没有经过大肆宣传的情况下，《逆转》在销量上并未让人眼前一亮，但是游戏本身超高的素质却使其在业界和玩家心中产生了巨大的反响。



▲游戏中成步堂也常常面临危机。

对于在创意上已经渐渐陷入瓶颈的AVG游戏来说，《逆转》的出现无疑是一场及时雨。作为一款“法庭BATTLE”游戏，侦探部分和法庭部分的完美结合给了玩家一种从未有过的新鲜感，玩家要扮演新人律师成步堂龙一通过相关证物的收集和法庭上的唇枪舌战去完成4个不同的案件，其间的投入度和紧张感是一般侦探类游戏所无法比拟的。实际成品的游戏系统经多次修改后完成度颇高，许多小的方面也极具人性化。首先，考虑到掌机游戏的便携性，游戏可以随时SAVE；其次，在故事的发展上《逆转》采取了不收集到相应的线索和证物就无法继续推进游戏的设定，这就避免了因为一时疏忽而导致游戏无法正常进行的尴尬；游戏中每一样证物都附有简短的文字说明，玩家可以随时调出菜单进行调查，从而获取与案件相关的信息；在对证人的询问上，《逆转》取消了原本开发中采用的从所有证词中指出矛盾的设定，改为将证词分成几个简短的部分，顺序从相应部分找出其矛盾并逐一击破……最让人感到难能可贵的是，系统的平易近人并没有造成游戏紧张感的下降，法庭部分类似于HP的设定要求玩家对自己的每一个决定都做到全面的推敲，许多细微和晦涩的矛盾也相当具有挑战性。



▲解释虽然只有短短几字，却经常是逆转的关键。

在侦探类游戏的灵魂——故事性方面，《逆转》也没有让人失望。四个独立的案件各自成章却又相互联系，在细节和全局的把握上都可圈可点。为了让玩家能够对这款具有全新玩法的游戏尽快上手，游戏的第一章《最初的逆转》在故事的复杂度上做了一定的牺牲，但是其类似教学模式的性质却使得更多的人能够轻松进入《逆转》那精彩纷呈的世界。最值得大书特书的是最后一章《逆转，然后再见》，作为主角成步堂龙一对手般的检查官御剑怜侍竟然成为了“杀人凶手”，其故事的精彩程度绝对非一般侦探类游戏可以比拟。游戏在营造法庭紧张气氛之余，还处处充斥着恶搞，许多地方都让人忍俊不禁，而游戏中众多角色夸张的动作和表情也给玩家留下了深刻的印象，比如裁判长手中那巨大的木槌、


▲在第4章的开头，御剑真的是凶手吗？

辩护律师毫不客气地指着证人大喊“你简直是一派胡言！”等等，这些在实际的法庭审理过程中都是看不到的，源于现实而又夸张于现实的尺度对于游戏来说是比较难以把握的，但毫无疑问，《逆转》做到了！

游戏发售后，玩家的赞扬信像雪片般寄到了逆转小组，而业界对于其优异的表现也极为满意，《逆转》不仅获得了第6回CESA游戏大奖的特别奖，就连一些知名制作人如小岛秀夫等也不止一次在公共场合对此作的品质给予了绝赞的评价，这对于逆转小组不能不说是一种鼓励，也为续作的出现奠定了良好的基础。

二、成长的逆转



早在《逆转1》制作过程中，巧舟就已经萌生过制作续篇之意，1代良好的市场反馈无疑更加坚定了他的这个想法。《逆转2》计划很快就提上了日程，有了1代的成功制作经验，监制向巧舟下达了一项更为艰巨的任务——在游戏正式开发前先把剧本全部创作完，剧本扩充到五个章节，并且限时三个半月完成。通常情况下，将每一章节撰写成文至少需要半个月的时间，按此标准计算的话，完成全部五章也需要两个半月的时间，如此一来对比三个半月的时限，剧本大纲的构思也就只剩1个月的时间了，换句话说，也就是大约一个星期就必须完成一个章节的构思！这项几乎不可能完成的任务在巧舟连续数月废寝忘食的努力下奇迹般地完成了，三个半月后，厚达1500页的原稿准时交到了监制的手中，游戏正式进入了开发阶段。

较之于《逆转1》开发的举步维艰，《逆转2》的进程要顺利得多，但是其间仍然穿插着一些不和谐音。由于前作中出现的天才检查官御剑怜侍的人气度远远超出了巧舟的想象，许多FANS都不愿意看到御剑在法庭上每次都败给成步堂，但是作为游戏的主角，在故事的编排上成步堂又不得不成为辩论的胜者，如果在续作中仍然让御剑遭受成步堂的“折磨”肯定会引起FANS的极大不满，这样一来，寻找一个既不让FANS失望又能让御剑活跃于法庭的方法就成了一项重大的议题。“重新塑造一名新的检查官！”巧舟的脑海中顿时闪过了这样的念头，于是，前作中“全日本最强律师”狩魔豪的女儿、手持鞭子的SM女王狩魔冥就这样诞生了！然而创造这名全新角色的代价却使原本已经撰写完毕的剧本几乎要从头重来。这对本来就时间紧迫的开发小组而言无疑是一个沉重的打击。



▲在法庭上拿着鞭子的冥。

比起新角色的加入，另外一起事件带来的麻烦也许要大的多。“巧先生，不得了了！”在按照重新撰写的剧本制作到游戏第三章的时候，一名程序员慌慌张张地赶到巧舟跟前，从他那煞白的脸色可以判断，肯定是开发出现了麻烦。果不其然，程序员生硬地吐出了几个字“ROM卡带的容量不够了！”巧舟在撰写剧本的时候疏忽了卡带容量的问题，以当时的技术，64M的卡带已经不足以装下全部5个章节的剧本了，对于开发经费并不充裕的逆转小组来说，使游戏顺利完成的途径只有一条——删减剧本！经过反复的斟酌，巧舟最后决定从5个章节中删除一个章节的内容，好不容易才重新写完的剧本又不得不删除一话，就实在是一个令人泄气的决定，而且更让人头痛的是，这严重破坏了故事原本的整体性，原本贯通剧本全体的伏线就必须全部重新铺设。游戏的开发周期又在无形中受到了阻挠。

经过开发小组成员和BUG测试员们不懈的努力，2002年10月

18日，《逆转2》终于在FANS们强烈的期待下于前作发售整整1年后再度降临GBA平台。日本权威杂志《FAMI通》毫不吝啬地通给了此作白金殿堂级的评价，这无疑是对这款游戏的品质的最好肯定。比起《逆转1》，《逆转2》在系统上的改变并不大，仅仅增加了心锁（サイコ·ロック）这项设定，当一些不那么“老实”的角色心中有隐情不肯透露时，游戏画面上就会出现心之锁，心锁的多少根据角色隐瞒程度的高低而定。对于这个系统，巧舟的初衷是把他做得尽可能简易化，人人都能轻松上手，当然，在实际游戏中，他成功做到了这一点。对于“心锁”系统，许多玩家都对此褒贬不一，更有人认为这是一项鸡肋性质的设定，但是笔者却认为这对提高原本相对轻松的侦探部分的紧张感起到了不小的作用。解开角色的心锁就必须准备相应的证物，而如果胡乱出示证物的话会减少HP，虽然在解心锁的过程中HP为0不会导致GAMEOVER，但是事件相关人员却会因为承受不了巨大的心理压力而拒绝成步堂的盘问，也算是对游戏的顺利进行设了一定的限制。不过，要是收集到了充足的证物而又善于利用的话，那种一气呵成解开全部心锁的爽快感也是在前作的侦探部分中体会不到的。



▲新系统心锁使侦探部分的乐趣不仅仅是搜集证据。

在剧情的编排上，《逆转2》来的要比前作更为成熟，虽然由于容量问题最后还是由4个章节构成，但是在故事的出色性和平衡性上，《逆转2》却明显要高于前作。玩过前作的玩家也许都会觉得《逆转1》在前三章的故事编排上明显略显稚嫩，在2中，这种情况得到了一定的改善，全篇四个案件几乎各个都让人拍案叫绝。第一章《失去的逆转》同样以教学章节的姿态出现，但是以主角成步堂龙一突然失忆的形式来诠释却也不失新鲜之感；第二章《再会、然后逆转》是笔者在《逆转2》中最为喜爱的一章，故事以女主角绫里真宵回到故乡“仓院之里”为人灵媒却身陷杀人案开始，种种不思议事件接二连三发生，神秘的“仓院之里”、诡异的灵媒术……精彩的设定让人欲罢不能。此外，系列大人气的狩魔冥和绫里春美都是在此话初次登场的。《逆转2》中对于角色性格的诠释十分到位，在对于角色心理的描述上所着的笔墨也颇丰，尤其是在故事的最后一章《别了，逆转》中，绫里真宵被真凶胁持作为人质，成步堂龙一必须在律师的道德和个人感情中做出选择时的思想斗争尤为让人印象深刻。巧舟自己也对该章节十分满意，“在这一章中，我完全燃尽了自己，没有留下一点遗憾。”从这一侧面我们也不难看出，这一章剧本的优异程度。



▲游戏中对人物性格的刻画十分到位。

三、发展的逆转

《逆转3》的制作计划其实早在2002年9月，也就是《逆转2》推出前的一个月就已经开始在紧锣密鼓地进行了，制作总指挥三上真司再次提出了将剧本扩充到5话的要求，经过2个月左右的取材和构思，同年11月巧舟正式开始了剧本的执笔。由于小组积累了前两作的开发经验，《逆转3》在开发过程中遇到的麻烦并没有前两作来得那么戏剧化，但是这并不意味着《逆转3》的开发就是一帆风顺的，其中稻叶敦志由于对最终话剧本不满而使得巧舟不得不重新撰写该话剧本一事就颇为棘手，当然这些小插曲对于经验丰富的开发小组来说早已不足为惧了，而在《逆转2》



中一度令开发小组头痛不已的卡带的容量问题也在小组成员的共同努力下迎刃而解。《逆转》系列从1代到3代，所使用的卡带的容量其实几乎是完全相同的，可事实上《逆转3》所包含的游戏内容却大约是1代的2.3倍，从这一点上我们不难看出3年来小组成员对活用卡带容量所付出的孜孜努力，也正是由于他们的潜心研究，才使得《逆转3》得以在有限的空间内创造出了无限的可能性！

有了前两作绝佳的风评，《逆转3》在尚未推出前就受到了来自各方的瞩目，其身影不仅频频活跃于《FAMI通》的TOP30期待榜，更一举拿下了第7回CESA游戏大奖的期待奖（注：GameAwardsFuture，专门颁发给一些尚未推出但是倍受瞩目的优秀作品），而当今年1月23日游戏正式发售后，其出色的游戏性又让它再度延续了《FAMI通》白金殿堂评价的神话。

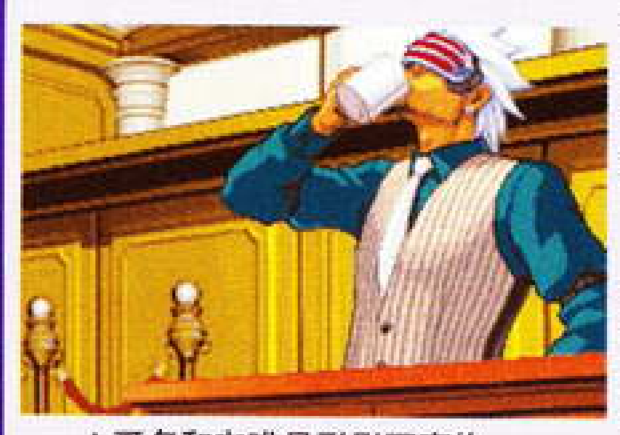
虽然无论业界还是玩家群都给予《逆转3》相当高的评价，但是我们也或多或少地看到了系列发展至今所存在的一些隐患，由于硬件平台一直都没有得到提升，《逆转3》在除了剧情以外的其他方面比起前两作来几乎没有任何提高，而在系统方面比起2代更是没有增加任何新鲜血液。种种迹象都使得从《逆转2》开始的续作在很大程度上更加像一部资料片，有的日本玩家在谈及《逆转3》时更是作了这样的评价：如果《逆转2》只能称为《逆转1.5》的话，那么《逆转3》也不过为《逆转1.6》。仔细一想，倒也觉得此番评价并非全无道理，因为除了全新的故事以外，续作在其他方面几乎就没有任何变化，但是对于众多逆转FANS和推理爱好者而言，这多出的“0.1”恐怕已经足以让他们乐此不疲了吧。



▲游戏中每个角色都有体现着自己个性的动作和话语。

那么到底又是什么原因使得这款看似“裹足不前”的游戏在3度出击后依然保持着其超高人气的呢？毫无疑问，剧情和角色魅力是相当重要的一个方面。《逆转3》剧情的优秀程度没有让任何一个它的FANS失望，在保证每一章节剧本出色性的基础上，《逆转3》更加注重了各个章节之间的联系，其中第一话《回忆的逆转》和第4话《最初的逆转》采用了回忆的形式，让玩家在有机会体验到成步堂的恩师绫里千寻数年前在法庭上飒爽英姿的同时又为最终话《华丽大逆转》埋下了深深的伏笔，剧情在严密性和紧张感上都几乎达到了令人发指的地步，最终话中当推理出已经死去的美柳千奈美就灵媒在绫里真宵身上时的那种刺激和快感至今仍然萦绕在笔者的心头无法消去……而为了表示对著名推理小说作家江户川乱步的敬意而编写的第2话《被盗走的逆转》以及原定于作为《逆转2》第4话登场、后又由于容量问题而被迫取消的第3话《逆转菜单》在出色程度上也同样令人拍案叫绝。在对角色的刻画上，巧舟和岩元辰郎之间的默契在本作中得到了充分的体现，从《逆转2》中岩元辰郎开始独担人设一职开始，这位刚进Capcom没几年的男子一次又一次地将巧舟脑海中所构思的性格各异的角色具体到我们眼前，其在角色设定上的无限造诣表露无疑（注：《逆转1》的人设是末包久美子，岩元只是担任辅助设定，2以后的人设才真正由岩元一人负责）。要说到《逆转3》，有两位角色是绝对不能不提的——美柳千奈美和检查官哥多。千奈美无疑是本作中最为重要的角色之一，在其天使般可爱外表下暗藏的却是如同恶魔般丑恶的心，巧舟不吝笔墨地让她在全5章剧本中占去了3话的戏份，足见其对故事整体的重要性；而新登场的检查官哥多这一


▲人物的设定者岩元辰郎。


▲哥多和咖啡是形影不离的。

形象塑造得也相当成功，永不离手的咖啡，时常挂在嘴边的一连串摸不着头脑的比喻都把这位“从地狱归来”的悲情男子的个性刻画得淋漓尽致……

玩过《逆转》系列的朋友也许都会对成步堂等人在法庭上唇枪舌战时喊出的“待った！”、“异议あり！”等台词记忆犹新，而在《逆转3》结束时的STAFF列表中，我们会惊奇地发现原来这些“声优”都大有来头，因为他们并非是花高价从外界请来的大牌，很多都是Capcom本社成员的友情客串。巧舟和岩元辰郎分别亲自担当了成步堂龙一和御剑怜侍的声音演出，而哥多更是请来了由制作《鬼泣》和《红侠乔伊》闻名的天才制作人神谷英树为其献声，由此我们也可以看出《逆转》系列在Capcom本社中的受宠程度之高。









▲在三代最后的制作人员字幕表中可看到游戏中的声优。

诞生于GBA上的《逆转》系列就如分开发售的三步曲一般，前后有着千丝万缕的联系，而只有将三部作品都玩遍，才能真正体会和了解《逆转》那完整的世界观和隐藏在事件背后的真相。《逆转3》发售后不久，日方就流传着该系列将不再会有续作的传闻，因为成步堂龙一的故事到此似乎已经没有继续发展的余地了，《逆转裁判》的世界仿佛已经在3代中画上了圆满的句号……但是，没过多久，制作人稻叶敦志等在接受日本媒体采访时却公开表示，《逆转3》并不是系列的最终作，新的续作将会和前面的三步曲来个严格的区分。对于FANS而言，这无疑是一个令人欣慰却又让人沮丧的消息，欣慰的是自己喜爱的作品并不会在此画上休止符，沮丧的是也许我们再也不能在《逆转》系列中看到成步堂龙一等人那熟悉的身影了。

在刚刚结束的本次E3游戏展上，我们惊喜地在任天堂新掌NDS的首批游戏列表中发现了《逆转裁判NDS》（假名）这个名字，在感叹稻叶敦志原本作出的承诺并非一纸空文之余，笔者更对这款将要在全新掌机上登场的《逆转》系列全新作品充满了憧憬，期待着届时NDS那独有的双屏设计和巧舟等人的游戏理念相碰撞所绽放出的绚烂火花……



关于《逆转》系列，值得讨论和研究的地方其实还有很多很多，但是由于篇幅所限，本文不得不在此止笔了。停笔之际，笔者不禁想起巧舟先生曾经说过的一句话：在“逆转”的世界里并没有“终结”二字。成步堂龙一、真宵、千寻、御剑检查官以及系锯刑警……他们直到现在都在战斗着，都在互相微笑……

的确，无论《逆转》系列今后要面对怎样的改变，无论新作的主角还是不是成步堂龙一等人，《逆转》系列曾经带给玩家的感动都是无法磨灭的，成步堂等人也将永远活在我们的心中。也许对于我们而言，人生就像法庭般时时充满着挑战与刺激，但是对于那些活在“逆转”世界中的角色而言，法庭也许就是他们的人生，在那里他们尽情宣泄着自己的喜怒哀乐，一次又一次地上演着悲欢离合……



注：部分资料取自Capcom官方网站

文：任天堂世界NW旅团 RANSOMA　编：马修

对GBA ROM的屠杀
——GBA ROM修改详解

以前就在NW发表过一篇关于修改ROM的文章，是以《晓月》作为例子。但是那个时候的水平有限，写出来的东西过于表面和肤浅，有些原理都没有讲清楚。直到现在本人的修改水平有了一定程度提高，才敢斗胆再来一篇发表。看到各大论坛一般都有静态修改ROM的帖子，本来不想再赘述，但是细细阅读之后发现里面的例子大多一成不变，基本上都是一些比较简单的，所以本人下决心重新写一份自己的修改经验，为大家做一个比较深入的剖析，让大家能真正的了解ROM修改。

一、准备工作

修改工具必不可少，修改ROM必备DEBUG工具，本人文中使用的是NO$GBA 1.4C破解版。另外还有UltraEdit（后文简称UE）、VBA模拟器和EMUCHEAT。

说明：NO$GBA是针对GBA ROM进行调试的DEBUG工具，UE是对ROM进行修改的16位编辑器，VBA和EC作用主要是查找金手指，将查找的结果用于NO$GBA的断点设置。有时候手头有现成的EC码，就可以省略查找这一步骤。

二、屠杀开始

本人将为大家进行修改的分类讲解。

1. 直接搜索型

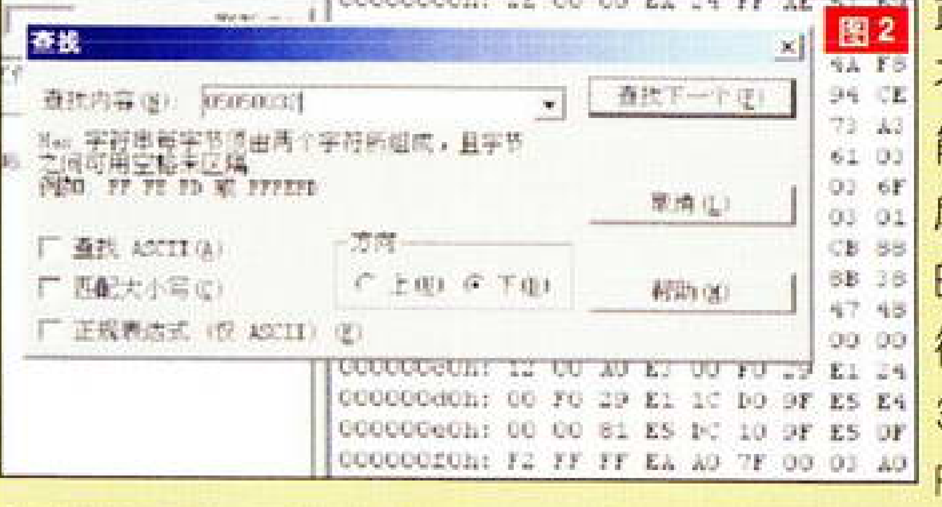
能力值之类的数据按照简单的规律排列，并存放于ROM之中。只要将数据转化成为十六进制，并按照一定的顺序排列，运行UE打开ROM后直接进行搜索即可找到相应位置进行修改。

例子1：“《机战》系列”

“《机战》系列”是最容易修改的一个系列之一。数据内容看似多且乱，其实每一代的存放规律基本差不多，机体能力基本上都按照HP、EN、装甲，运动等类似的顺序存放，有时可能有少许的变动。具体修改参见修改之神PLUTO_SHI的《机战OG静态修改》，西连帝和巴尔西昂的《机战A静态修改》和《机战R静态修改》以及我写的《机战D静态修改》教程（此文在NW金手指区）。

例子2：《铸剑物语》的武器数值修改。

在《铸剑物语》中以主人公初始武器为例子，主人公初始武器能力并不强（图1），能力值转换成十六进制的代码05 05 00 32，然后运行UE打开ROM进行搜索（图2），找到地址后即可以进行修改（图3），图中地址即为武器能力值地址（图4）全改为FF。要注意的是速度值最高为127，即16位的7F，如果过头的话会变成减速度能力值的数据。开VBA看看吧（图5），修改成功。



例子3：《波斯王子》的能力值升级修改。

这个游戏有升级系统，但是并非能像传统RPG那样进行普通的练

图3

001e7620h:	83	59	83	69	83	43	83	74	00	00	00	00	00	00	00	00
001e7630h:	00	00	00	00	01	10	00	05	00	05	00	00	01	0F	05	05
001e7640h:	00	32	FF	02	00	00	C8	00	00	02	00	02	00	00	8F	89
001e7650h:	90	53	8E	D2	97	70	82	CC	92	5A	8C	95	81	41	91	BD

图4

001e7620h:	83	59	83	69	83	43	83	74	00	00	00	00	00	00	00	00
001e7630h:	00	00	00	00	01	10	00	05	00	05	00	00	01	0F	ff	ff
001e7640h:	7f	ff	FF	02	00	00	C8	00	00	02	00	02	00	00	8F	89
001e7650h:	90	53	8E	D2	97	70	82	CC	92	5A	8C	95	81	41	91	BD







级，王子初期能力值太低很让人不爽。如果仅仅修改初始能力，升级后能力会还原成程序里设定的原始2级能力值，所以就要把全部30级的能力都改到最高，这样升级也不怕数据恢复了（图6）。1级和2级能力值如图（图7），搜索37 0A 06（图8），（图9）此图中鼠标拉出的部分就是升级后每一级的能力值，我们要对它们进行修改（图10）。由于HP的数值最高只有151，修改过高数据会溢出而造成花版现象，所以改为97，而其余能力可以改为FF（即十进制的255，游戏中的最大值）。存盘后回到游戏，（图11）初始能力修改成功，再升一级看看（图12），哈哈，修改大功告成，这下王子彻底无敌了！

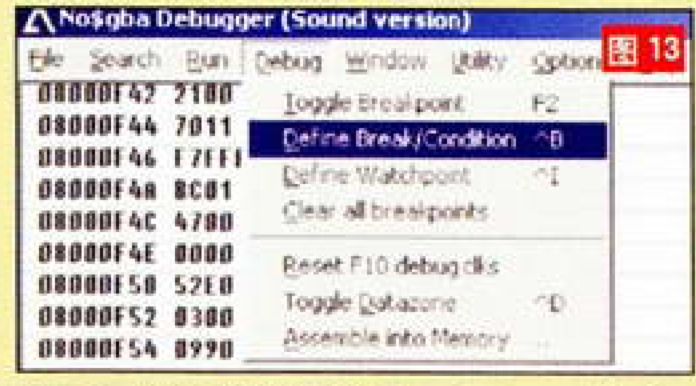
要注意的是有的游戏搜索时并非参照原始数据或是原始数据的顺序，而是一些有规律的变数。比如《OG》中响介的能力不能进行直接搜索，而是需要搜索初始能力减去等级后的数值，这一点大家修改时要注意。

2．动用简单的ARM指令进行修改

这种类型多用于一些ACT、A·RPG和一些射击游戏等，游戏中人物损失HP是由汇编指令来进行控制。这种修改需要工具为NO$GBA进行DEBUG，VBA和EC提供金手指码。

例子：325号ROM名叫“PHALANX”，一款不错的横版射击游戏。主角机体有4格HP和3个炸弹，本人修改的目的在于使主角机体成为HP不减的无敌状态还有炸弹不减。

首先用VBA搜索到机体HP地址为03005CCE、炸弹为03005D12，然后打开NO$GBA，直接



点击窗口弹出ROM的搜索对话框，选择并运行ROM，点击DEBUG进入设置断点（图13），输入搜索到的金手指码（图14），要注意输入的格式必须为“[XXXXXXXX]!”，否则是无效地址。然后点击游戏运行窗口开始游戏，当主角机体损失HP时游戏会自动中断，如图（图15）所示红圈位置有个“SUB R0，1H”字样，这个就是减法指令，它控制主角机体的HP损失量。这里详细讲解一下SUB指令，其格式一般为“SUB R1，R2，R3”或“SUB R1，R2，XH”。运算法则为R1=R2－R3或R1=R2－XH（RX数值放在游戏窗口下面的寄存器里）。一

图 14
No$gba
Enter Breakpoint as [address] [,condition]
OK
[03005cce]!
Cancel

```
0801357C BC01   pop    r0
0801357E 4700   bx     r0
08013580 B510   push   r4,lr
08013582 4C05   ldr    r4,=3005CC0h
08013584 78A0   ldrb   r0,[r4,0Eh]
08013586 3801   sub    r0,1h
08013588 73A0   strb   r0,[r4,0Eh]
0801358A 0600   lsl    r0,r0,18h
0801358C 2800   cmp    r0,0h
0801358E D105   bne    801359Ch
```

图 15

般要使R1内的数值锁定，可以将SUB指令改写为R1=R2−0H，即改为“SUB R1，R2，0H”，这样就相当于执行了减去0的操作，从而达到使R1数值锁定的目的。回到DEBUG窗口，在SUB左边有用蓝圈所示的数据，从上向下依次为3801、73A0、0600，记录下来，这些是用在UE中搜索要修改的地址。修改指令时右键点击指令，然后如图选择（图16），会出现一个对话框，在对话框中输入要修改的指令“SUB R0，0H”（图17），这是对指令进行修改。

```
3584 78A0      ldrb   r0,[r4,0Eh]
3586 3800      sub    r0,0h
3588 73A0      strb   r0,[r4,0Eh]
358A 0600      lsl    r0,r0,18h
358C 2800      cmp    r0,0h
358E D105      bne    801359Ch
3590 F000F80E  bl     80135B0h
```

图 17

```
      ldrb   r0,[r4,0Eh]
      sub    r0,1h
      strb   r0,[r4,0Eh]
      lsl    r0,r0,18h
      cmp    r0,0h
      bne    801359Ch
80E   bl     80135B0h
      b      80135A8h
      lsl    r0,r0,0h
      ldrb   r0,[r0,r3]
      lsl    r0,r0,0Ch
```

Run
Run to Cursor
Jump to Cursor
Follow
Undo Follow
Change Instruction
Goto...
Toggle Break

图 16

此时注意SUB左边4位数字变化成为3800，这表示修改后的数据，以前损失的01变成了00。随后运行UE，打开ROM搜索修改之前的3801、73A0、0600，由于高低位对调，所以实际搜索为0138、0A73、0006，找到地址后将0138改成0038（表示将每次损失的HP改成0损失，图18），存盘退出用VBA试一下，成功啦！炸弹修改同HP一样。

```
00013530h: 88 18 03 78 05 28 02 D0 03 F0 22 F8 04 E0 48 8
00013540h: 1A 28 01 D0 00 F0 1C F8 01 BC 00 47 00 B5 06 4
00013550h: 88 8A 04 28 05 D1 8A 22 52 00 88 18 00 78 0F 28 ;
00013560h: 09 D0 00 F0 0D F8 03 E0 03 56 00 03 48 88 23 38 ; .??
00013570h: 00 04 00 0C 01 28 01 D0 03 F0 02 F8 01 BC 00 47 ; ...
00013580h: 10 B5 05 4C A0 78 00 38 A0 73 00 06 00 28 05 D1 ; .?L
00013590h: 00 F0 0E F8 08 E0 00 00 C0 5C 00 03 00 F0 D6 F8 ; .??
000135a0h: 21 1C 4A 31 FF 20 08 80 10 BC 01 BC 00 47 00 00 ; !.J
000135b0h: F0 B5 47 46 80 B4 0E 20 0C F0 4C FF 00 F0 C6 F8 ;
```

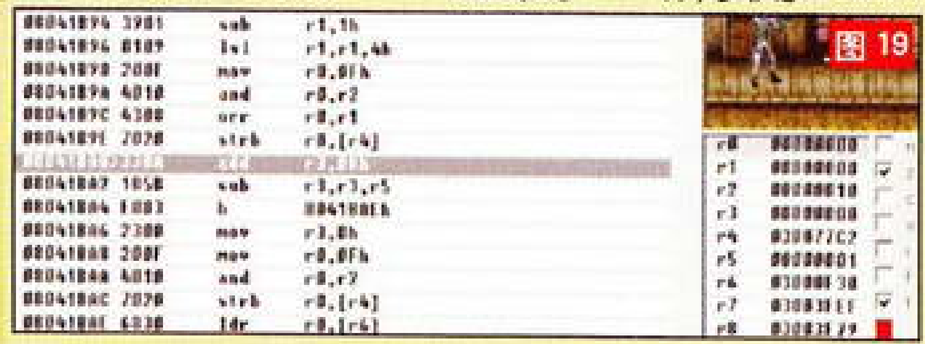
图 18

此类ROM修改比如《银河战士》两作、《波斯王子》等均如法炮制，但要注意的是有些ROM中人物能力值的损失控制指令不止一个，有时很可能出现修改不完全的现象。例如《银河战士》中怪物对主角的伤害和主角掉入岩浆中受伤害的指令不同，而《波斯王子》更是夸张，不仅怪物和各类陷阱对王子伤害不同，就连各种属性的火球冰球毒等状态对王子伤害也不一样，时之砂的消耗也分为一般情况消耗、BOSS战消耗和特定场合消耗（本人改完之后累得半死了）。总之多项指令修改时要特别注意修改完全。

3．复杂修改型

同样要用上ARM指令，但是不再是用几个简单的SUB就能轻松搞定的，经常可以看到几个相互关联的怪异指令在一起，有的还要一起改掉。这种修改起来比较麻烦费解。本人将以《分裂细胞：明日潘多拉》作为例子详细讲解一下这种修改的其中一种思路，因为在这种修改中方法并不是唯一的。

首先将步枪子弹改成锁定状态，到网上找到EC码477C2，一般以0XXXX格式存在的EC码想要转换成VBA老金，只要在前面加上020即可，但是遇到以4打头格式的4XXXX类型EC码时就要特别注意，开头并不是加上020，而是加上030，并且将4改为0，就成了0300XXXX格式，这种才是正确的VBA格式码——所以用030077C2设置断点，然后开枪，游戏中断于此（图19）

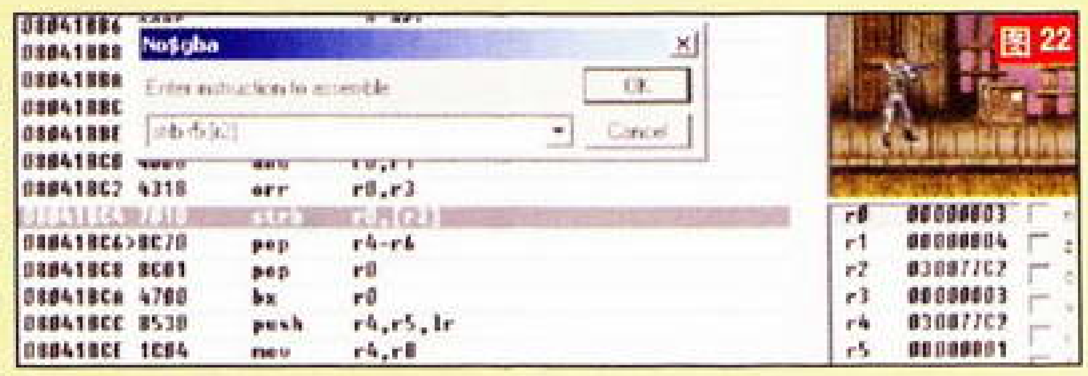


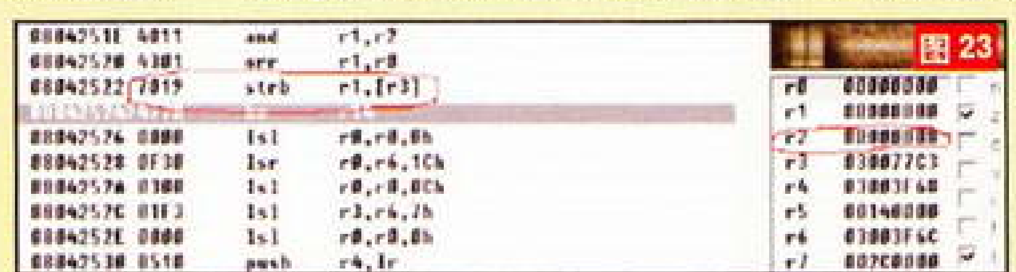
看到DEBUG窗口中的命令和以前接触的大相径庭。然后点击一下游戏运行窗口继续游戏时会发现，游戏又中断了（图20），一枪还没开完，命令就又变了。然后再开一枪，中断后看到这次的命令格式和图20中的指令相同（图21）。为什么呢？因为子弹初始为10，作为10的整数倍，控制弹药消耗用的是图19的指令，而子弹成为10的非整数倍时，弹药消耗用的是另外一种指令，即图20、21所示。既然知道了是怎么回事，本人就以10的非整数倍继续进行修改（因为刚才子弹已经消耗成小于10了）。

观察图21，出现了新的指令，本人要改动的就是红圈中的STRB。STRB是一个存储指令，格式一般为“STRB R1，[R2]”，意思是把R1中的数值存入R2中。再看图21中游戏窗口下的寄存器，和图20比较一下可以看出R0和R3的数据在同步变化，显示的就是当前游戏中的弹药量；R1则表示前一发子弹射出之前的弹药量。注意R2和R4均为弹药地址，但是R4控制10整数倍时的弹药，即在图19的命令中可用；R2控制10的非整数倍时的弹药，在目前修改的命令中使用。所

以在图20、21中，R2作为STRB指令的存储方。继续观察可以发现这几次开枪中R5的数值恒定为1（实际游戏中此数值恒定），所以本人就把R5中的数值作为弹药量锁定存于R2中，然后对指令右键点击进入对话框进行修改（图22），注意记录修改前和修改后指令左方数字的变化。打开UE改掉搜索后地址中的数值，OK，用VBA试验一下吧。修改效果为开枪后弹药锁定为1。虽然总是闪，但是给这个潜入游戏增添了一份紧迫感（免得自恃弹药无限就乱开枪）。

再来看闪光雷的修改，相比步枪子弹就容易一些。取得闪光雷后，设置断点030077C3，中断后如图所示（图23）仍然用到STRB指令。多试几次发现寄存器R3为闪光雷数量地址，R1表示消耗后的数量，R2表示消耗之前的数量（例如刚拿到就开一枪，R1就是开枪后的剩余数量，R2表示刚拿到后的）。只要还有闪光雷，R2的数量就不会成为0。本作中，一个闪光雷表示为十六进制的08，两个就是10，3个就是18……最多到48，也就是9颗雷。所以在寄存器中，R2显示为08，表示目前有一颗闪光雷，因此本人把R2中的数据存放在R3中，这样就忽略了R1和消耗量。由于本人不修改增加后的数量，所以R2中的数据只会增加不会减少，这样就能起到闪光雷不会减少的效果。具体的修改操作和前面一样就不再多说了。





同样修改复杂的还有《魂斗罗》等，有时这些ROM中会用到LDRB，就是和STRB相对应的读取指令；还有就是ADD，是和SUB相对应的加法指令。在用ARM指令进行修改时，有些不同种指令之间可以替换，比如用ADD替换STRB，会出现主角死亡时HP不减反增的情况（比如《魂斗罗》），但有时候指令之间无法相互替换，强行修改会引起副作用。而且有些ROM中寄存器的某些数值会恒定，所以可以利用读取这些寄存器进行修改，或是用寄存器之间的指令关系进行数据的无限循环，从而锁定数值。

有的人会问了："像'《洛克人ZERO》系列'的怎么改？敌我损失HP的指令是一样的，改了主角HP不减，就连敌人们也打不死了，这怎么办？"其实很简单，就像《分裂细胞》一样修改时需要动些脑筋。在《洛克人ZERO》系列中，虽然敌我共用同样的SUB指令，但是寄存器地区显示的地址并不是断点所用的主角的HP地址，而是敌人的。而在SUB下面有个MOV指令，这个指令时要把上面运算的过程和结果移动到另一个寄存器和地址里，通常格式为"MOV XX YY"，意思为将XX移动到YY处或是移动到YYH之后的地址（YYH表示为具体的十六进制数据），这就是为什么你看到寄存器里的地址是敌人的而不是主角的。这个MOV指令将前面SUB指令中运算的结果移动代入到了敌人的HP地址里面，造成了修改后敌我双方同时出现无敌的情况，如果此时修改了SUB指令后，再将MOV指令后面YY改成0H，那么SUB的运算结果就不会移动代入到敌人的地址里，同时敌人由于没有合适的SUB控制指令，所以修改后会出现主角对敌人攻击是一击毙命的情况，包括BOSS战。

说了这么多，总结一下，修改还是要有耐心，不要怕累怕错，多备份ROM（本人的一块硬盘都给ROM了）。实践出真知嘛，积累多了，经验就丰富了，修改起来也就会得心应手。

最后感谢本人的朋友、NW旅团的"所罗门的噩梦"为本文提供了《分裂细胞》的部分数据资料。欢迎大家到NEWWISE和本人探讨修改经验。本人并未学过专业计算机，所以水平有限，让高手们见笑了，文中若有错误请高手们赐教。

联出来的乐趣——GBA联机游戏专题

你是否还记得在小的时候，几个要好的伙伴，在空闲的时间聚在一起，围在一台FC面前，轮流玩着《坦克》、《魂斗罗》时那其乐融融的场景？那时的我们会毫无恶意地咒诅着其他人快点"死去"，我们会因为一次游戏的机会而和伙伴争得面红耳赤，而不去在乎游戏的画面，更不会评价游戏的剧情。现在看来，游戏的目的也许就只是让大家一起游戏，一起欢笑而已。N64的失败，是任天堂永远抹不去的阴影。人们常说，是《口袋妖怪》在危急存亡之秋救了任天堂一命。但事实上，透过这个现象而去看整个事件的本质的话，真正救了任天堂的应该是山内所鼓吹的"收集、交换、培养、对战"，而核心就是"让大家一起游戏，一起欢笑"的联机游戏方式！也许《口袋妖怪》并不是第一个能联机的掌机游戏，但绝对是掌机游戏的联机风暴的引发者！在GBA大行其道的今天，任天堂一如既往的推行着联机策略。在已经发售的一千多个GBA官方游戏中，可以进行联机的不计其数，而且联机的方法也各式各样、类型繁多。虽然GBA只是掌机，但我们也没有理由要放过联机的乐趣！这些GBA的联机游戏总共有那几种的类型的呢？我们大家还是一起来一下吧！（注：文中所提及的联机类型全为个人观点，以下排名不分先后。）

单卡同乐型

所谓单卡同乐，也就是指只需要一张卡带、两台或多台主机就可以让伙伴们一起游戏。这种的联机方式我最喜欢，用低成本便可以取得多人的欢笑，何乐而不为呢？

代表游戏：《超级马里奥》系列、《啾啾火箭队》

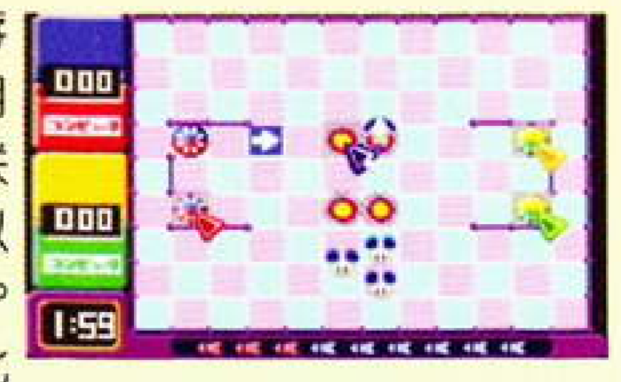
超级马里奥：在GBA上如果包括FCMINI在内的话，任天堂共移植了五作的《超级马里奥》，除了FCMINI的那作《超级马里奥兄弟》外，其余的四作都附加了一个FC上著名的《马里奥兄弟》。在单卡进行联机的情况下，玩家所玩的《马里奥兄弟》在内容上有所改变，由原先的过关型转变成为了战斗型。在游戏中，两个玩家将分别控制红绿马里奥在下水管中进行金币抢夺战，每干掉一个敌人之后便会出现一枚金币，而最先成功抢夺到五枚金币的玩家为胜者，但如果在抢夺战中不幸死去，则这一局直接判输。游戏中的场景和敌人也与正常游戏时的《马里奥兄弟》相同，会不断的变难，并且中间还会有库巴登场。其实两个人游玩的真正乐趣并不在于如何抢夺金币，而是在抢夺金币的过程中如何去陷害对方。游戏里可能给对方造成伤害的方法就只有一个：当他站在自己的上一层的时候，去顶他一下，他会有一小段的硬直时间。而如何在躲开敌人的同时做到这一点且还要能造成对方的危机，这就要看玩家自己的功底了。不过，根据我的经验，相互陷害久了之后，你就会发现两个人一般都是宁可不要金币也不肯到更高的一层去，而这样的后果一般不是被敌人干掉就是被鬼火烧死……这款游戏的单卡联机存在着一个很大的缺点，就是无法正常退出游戏，而要通过关机来强行退出，这一点不太好。最后要提到的一点是，虽说这款游戏叫《马里奥兄弟》，但游戏中的那个"绿先生"并不是路易，如果你仔细的看一下就发现，他的帽子上的字母是





“M”而不是“L”。

啾啾火箭队： 世嘉在GBA上推出的一款休闲小游戏。这款游戏的联机方式比较特别，因为它只能进行单卡联机，而如果在使用双卡或多卡的情况下进行联机的话，将会只有一个玩家能够进行联机游戏，只不过此时的对手都是“CPU”了。单卡联机下最大可以支持四人同时联机，而游戏的模式也有两种，一种为自顾自的4P BATTLE，另一种为团队战的TEAM BATTLE。游戏的目的也比较简单，和正常游戏时相同，只要用箭头将老鼠引到自己的下水道来就可以了，在规定的时间内，谁引得多就是胜者。不过，老鼠的种类有很多，不同颜色的老鼠的效果是不一样的，并且还有老鼠的天敌——猫的存在，要是不小心让一只猫进入了你的下水道中，那就要被倒扣N分。在游戏的时候，看着满屏幕的老鼠乱窜，眼花缭乱，再加上用“十字键”控制的箭头速度较慢，如果一开始不对老鼠的行走路线及到自己的下水道的路线做出冷静、正确的判断，只知道满屏幕乱按放箭头的话，那一定会死得很惨的。当然玩此类竞争性质的游戏，如果只想着如何把老鼠引到自己的下水道中而不向对手使点坏的话，就为免太没意思了吧。用箭头把猫引到对手的下水道中、在对手的下水道门口放上一个其它方向的箭头……总之，把能用上的“馊主意”都用上就没错了，这样玩起来才有意思嘛。





其实可以单卡同乐的游戏远远不止这些，像《星之卡比》、《炸弹人》、《马里赛车》等都是可以，但限于版面，还是就选出两个代表游戏来进行介绍，还请谅解，以下的介绍也将按照这样方式进行。

单机同乐型

单卡同乐已经可以让玩家用低成本带来高乐趣了，那还有没有用更低的成本就可以带来如此的乐趣的联机类型呢？答案是肯定的。现在就来看看更低成本的单机同乐型。所谓单机同乐，就是指一台机就可以两个人来一起玩的啦，但这样还能算得上是联机吗……

代表游戏：《街霸方块》、《瓦里奥制造》

街霸方块： 卡普空的格斗游戏《街霸》可以说已经是家喻户晓了。《街霸》不同类型的游戏有很多种，比如这款益智类游戏《街霸方块》。而说到方块，大家第一个想到的一定是《俄罗斯方块》，但这款游戏和玩法和《俄罗斯方块》却又是大相径庭。游戏中共有红、绿、蓝、黄四种冰块（因为它们是碰到鬼火就融化，所以我不叫它们方块而叫冰块），当同种颜色的冰块连在一起时，则会融合在一起（果然是冰块），而再把相同颜色的鬼火放在这些连在一起的冰块边上时，同颜色的就会一起融化，同时对方的屏幕中也会落下和被融化的冰块同数量石块（实在是想不出要叫什么了），这些石块也同样有红、绿、蓝、黄四种颜色，在经过这些石块上面的数字的回合数后，石块则就成为同颜色的冰块。游戏的方法大致就是上面所说的这样，精髓就是如何将这些冰块连在一起了，但如果想要取得胜利的话，还是要做到厚积薄发，先让那些冰块储蓄到一定的体积之后，再用鬼火将它们融化，从而给对方致命的一击，当然这需要极大的耐心加运气。不过说了一堆游戏的方法，好象却没有提到单机同乐的相关内容，其实这款游戏的单机同乐和正常游戏时的内容是相同的，所以我就只说游戏方法啦，不过既然是单机同乐，那游戏的控制方法一定不同了，我还是再说一下控制方法吧。在VERSUS MOOE下，1P的控制方法：“十字键”的“左右键”控制冰块的左右行动，“L”控制冰块的变化。2P控制方法：“A”和“B”键分别控制冰块的左右行动，“R”





键控制冰块的变化。按住“L 和 R”是使方块下落。

瓦里奥制造：《瓦里奥制造》是当之无愧的小游戏之王，我们也不得不佩服任天堂的创造力，



在这款游戏上可单机同玩的小游戏有四个：VS HURDLE：玩家以突破障碍，先到达终点者为胜。两个玩家分别以“L”和“R”控制角色跳起躲过障栏，而什么时候跳起就是游戏的重点所在了，既要考虑污泥后的障栏也要考虑连续出现的障栏，自己把握吧。VS DONGDONG：两根横棍快速移动，玩家要做的是在棍子经过三个蛋（也许是蛋吧）的时候将其推出，一个蛋连续被推出三次就会落下，砸到对手就算赢了，而对方也可以推回被推出的蛋。游戏一样是用“L”和“R”键来控制推蛋，而重点就是玩家要眼明手快了，及时地将蛋推下并保证自己的安全是最关键的。VS CHICKEN RACE：两只脚蓄力踢滑板，以滑板停下时距离终点最近的为胜者，超过终点的话便会掉下去。游戏还是用“L”和“R”键来储力的，不过既不能掉下去又要离终点最近，要储多少的力，还是各位自己把握的说。VS CHIRITORIE：吸尘器吸纸，以先吸入一百张纸的玩家为胜，在中途会有阻碍者出现，吸入他会倒吐纸。玩家一样是用“L”和“R”键来控制吸尘器前进，而吸尘器的前进方向是由它不断转动时出现的箭头来决定的，还是一样要求玩家眼明手快。



单机同乐，大家是不是觉得很过瘾呢。不过，在这个时候却体现出了GBA的优势，如果用SP来进行单机同乐队话……真是不敢想像会是什么样的。

单机轮乐型

单机轮乐，顾名思义，就是一台主机让大家来轮流着玩，这让人想起了过去那争玩游戏的岁月啊，不过在单机轮乐中要介绍的游戏可不是以前那种一人玩一局的过关游戏，而是大家都在同时进行的游戏啊。

代表游戏：《三国志》、《陆行鸟大陆》

三国志：《三国志》，光荣的代表游戏之一。游戏的目的就是玩家选择一个君主，发展自己所



拥有的城池，然后去消灭其他君主，统一全国。GBA上的这款《三国志》移植于SFC上的《三国志Ⅳ》，游戏中共有六个方案供玩家选择，这里建议玩家从第一个方案也就是“董卓”开始玩起，因为只有这样才能充分的感受三国的豪情。游戏的难点在于君主的选择上，像王朗、乔冒等三无之人（无天时、无地利、无人和）是属于难度性的，而曹操、董卓之类就算是容易性的。另外游戏还可以自己创造君主，建议玩家重点培养君主的“魅力”和“政治”。游戏的重点就在于内政和外交。内政就是发展本国，分为了开发、治水、商业、技术。一般来说开发和商业是初期最重要的，本别是粮食和金钱的来源，衣食父母啊，缺一不可的说。但到了后期，技术也同样关键，科技是第一生产力嘛，想要生产冲车、投石车之类的战争必备品，技术低也是不可能的。而治水就显得不是那么重要了，除非你是在黄河、长江流域。外交我就把它定义为战争，对外作战重点在武将、兵数、地形这三点上面了。当然最最重要的还是武将，因为武将的好坏有时可以直接决定战争的结果。当然兵数和地形也是战争胜利的决定因素之一。在战争中最好用的兵种是强弩，用上火弓，杀伤力极大。而最实用的策略就是火攻，几乎是武将都会，而且容易成功，杀伤力也不小。最赖皮的工具就是冲车和投石车了吧，这个用起来也太可怕了……最后还是说一下单机轮乐的方法，游戏可以八个人同时游戏，不过人数越多等待的时间就越久，大家自己琢磨吧，我相信曹操、刘备等人一定是人选大热门。



陆行鸟大陆：史克威尔回归任天堂的第一款游戏，一款类似于《大

富翁》的游戏。在单机轮乐的情况下，游戏共有四幅地图供玩家选择，最多只能两人进行轮乐，而且只有同伴魔石而没有攻击魔石的设定。游戏的胜利方法和正常时相同，就是手边现有的CP值达到所在地图规定数目并通过起点就获胜，但不包括所拥有格子的换算CP值，而如果是在通过起点得到奖励CP值而达到规定数目必须再绕一圈才行。游戏的方法也是和《大富翁》的购地建房同出一辙，只不过改成了让同伴去占领而以，当对手经过你的领地之时，是要付给你相应的CP值，但此时如果对手的CP值和同伴数足够的话，也是可以把你的领地给强抢的。在你再次经过自己的领地时可以进行同伴的重叠。每多一个同伴，该领的CP值增长率就翻倍，同时该领地也会增加少许CP值。而每个领地最多能同时放置三个相同的同伴魔石，不同的是同伴魔石是无法相容的。同时，玩家也可以利用CP值给自己的领地升级，领地下面数字的上排表示该领地第一次购买时所花费的CP值，下排表示领地现在的CP值，也就是对手走到该领要付出的CP值，红色箭头旁边是表示每次升级该格的CP值增长率，该增长率是由领地占有者提供的，不同的占有者增长率不同。格子的等级上限由该区域（每张地图都划分几个区域）玩家所拥有的领地数量决定，如果该区域的领地都由你独占，等级上限可达十级。领地的等级越高，当然是越好，因为对方就要付越多的CP值嘛。另外，当玩家每次通过起点的时候，也可以获取一定数额的CP值。





单机同乐和单机轮乐再一次体现了鱼和熊掌不可兼得的道理。单机同乐嘛，本来掌机就小了，但还要两个人来一起玩，手感上差了很多。而单机轮乐，等待的时间总是痛苦的啊……

联机专用型

在所有的联机类型里面，我最不喜欢的就是这种联机专用型，因为明明有这个游戏在卡带中，却苦于无法联机干瞪眼，你说这能不苦恼吗？

代表游戏：《马里奥赛车》、《塞尔达传说》

马里奥赛车：《马里奥赛车》这款游戏好的没得说了，就连我这个RAC白痴都不能自拔地喜欢上它，可见它的魅力之大。在正常情况下就能玩到的联机游戏我就不说了，直接进行联机专用。



《马里奥赛车》的联机专用游戏是汽球大战，在玩家的赛车后面挂有三个汽球，先将其他玩家的汽球全打破的玩家为胜者，打破汽球的方法就是用游戏中的各种道具啦，道具的作用我想不用我多解释了吧，个人认为最好用的道具就是三个旋转的护身红色龟壳了，既能进攻又能防守，而无敌星星也很不错，只可惜时间短了点。游戏中共有四个场景供玩家选择，这四个场景都是在正常游戏时所没有的，场景的特点在于棱角分明，是考验玩家控制水平的地方，要保证赛车安全的行驶、也要小心其他选手的道具攻击、当然更不能忘了要反击。进攻时玩家要记得见好就收，用完一次道具之后就要马上调头就走，一来要小心对方的反击，二来可再次吃到道具进攻。在游戏中如果看到一堆的赛车挤在一起的时候（最多也就三辆），最好不要再去凑热闹了，被流弹击中了还是小事，要是他们把进攻对象改成了你那才是大事。防守之时，逃得快是关键的，在驾驶时千万不能有停顿，特别是在转弯处。而且逃跑也要有个目标，一般是以道具出现点为目标，吃到好的道具马上反击！这款游戏本身就是一款另类的赛车游戏了，而这个汽球大战更是把这另类赛车中的使坏单独列出并发扬光大了，在这里使用道具进攻对方，应该不会再有人喊赖皮之类的话了吧。



塞尔达传说 众神的三角力量：移植于SFC的《塞尔达传说　众神的三角力量》，任天堂为了表示这款游戏并不是完全的炒冷饭，而特意在游戏中附带了《四支剑》，可恶的是只能联机才能



玩，怒！游戏共有四个大场景供玩家选择，每个场景在每一次的进入都是不一样，随机性就是游戏的最大卖点之一，不仅如此，因为游戏支持二至四人游戏，所以当玩家数不同的时候，谜题也是不同的，而游戏中的谜题大多都是需要用到多人合力才能通过的，要不然也没有必要一定要联机才能游戏了。说到解谜，这也是“《塞尔达传说》系列”的一大亮点了，游戏中的谜解可不是那么简单的，不仅要熟知各种道具的使用方法，而且还要有一定的幻想能力，打破常规是最好不过的了。虽说这样，游戏时被一个关卡难住几个月还是常有的事。（汗）不过，如果说是《塞尔达传说》的系列玩家的话，应该是看到场景就会知道如何解决（被练出来的啊）。《四之剑》最后的秘密在于玩家将两个游戏都通关之后，可到《众神的三角力量》游戏中暗世界的金字塔，从塔三层的东侧跳下，钻到裂缝中可以到游戏中的一个隐藏迷宫——四剑迷宫，打过了这里才是游戏的真正结局，BOSS 可都是林克喔，这样通关之后就可以看到暗世界迷宫以后的样子。我想很多玩家都是因为无法进行联机而漏过了这一个迷宫的吧。



联机专用虽说可恶，但也体现出了一起玩乐趣。还好，这种联机类型的游戏并不多。

资料传输型

由《口袋妖怪》所开出的资料传输的先河，各大厂商在看到了《口袋妖怪》的惊人成绩之后，大多数 RPG 也都开始了资料传输。

代表游戏：《口袋妖怪》系列、《黄金太阳》系列

口袋妖怪：众所周知，《口袋妖怪》每次都会分成两个版本来发售，这两个版本的区别只在于妖怪的出现率不同，而玩《口袋妖怪》的最大目的就在于收集到全部妖怪，由于每个版本中可捉到的妖怪是不同的，FANS 们就不得不进行交换。《口袋妖怪》的交换可以是平行版本（同时发售的两个版本）间的交换，也可以跨跃版本（不同时发售的版本）间的交换。通过交换才能得到原本版本中无法得到的妖怪，从而集齐全图鉴。交换妖怪时其中一种只是简单的两只妖怪交换，交换所得到妖怪在战斗时的经验值是平时的 1.5 倍，不过也有可能会变得不听话。另一种交换会更吸引人一些，让特定妖怪带着特殊道具进行交换时就会进化！比如呆河马带着王者之证交换就会进化成河马王。而这些妖怪也是只有在这种情况下才会出现的。另外，由于在《金银》之后，《口袋妖怪》中的妖怪都可以在身上携带道具，于是，《口袋妖怪》的资料传输又多了一种道具的交换。而道具的交换主要应该是技能的交换吧，如果在游戏的初期就能拥有强力的技能的话，游戏将会简单很多，不过特殊技能即使交换过来没有指定徽章也是无法使用的。不过一些超级道具的交换也是比较实用的，像大师球之类的，关键还是要看别人愿不愿意给你了，拿条件跟他交换吧。而《口袋妖怪》除了可以进行 GBA 的资料传输外，还能与 E 卡机进行刷卡得到原本所没有妖怪，具体的见第九期《掌机王》。

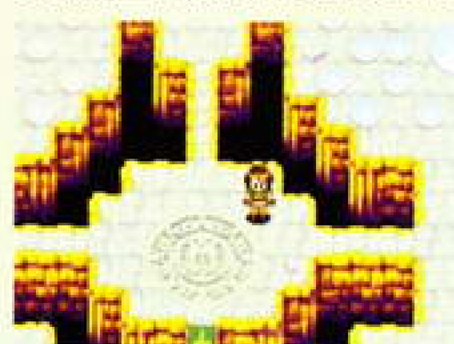




黄金太阳：毫无疑问，《黄金太阳》是 GBA 上最优秀的 RPG 之一。《黄金太阳》的资料传输是前后代之间的数据传递。在《黄金太阳》一代通关之后，会生成一个无法使用的通关记录，而这个记录就是用来传输一二代之间的数据。在一代标题画面之处，按住“←”+“R”，再按下“START”，就会看到右边多出一个“そうしん”的图标，进去之后选择之前的通关记录，再选择用密码传输（パスワード）还是用通信线传输（ケーブル），密码传输分成了金、银、铜三个等



级，根据密码等级的高低密码的长度不同，最长的多达六页！建议有条件的玩家还是用通信传输。用密码传输要输入六页的日文，错一个都不行，想想就知道有多困难了，但通信传输则需要两台机子两张卡带，该用哪种方式，还是玩家自己选择吧。通信传输之后，在二代中出现的一代主角将继承你传输的记录中的一切数据。通信传输最迟可以到二代情节发展至和一代主角汇合的时候，而这之后就不行了。其



实一代二代间传输最吸引人的地方就在于可以得到一代的27只精灵，这27精灵在二代是无法得到的，在收到所有精灵后可进入Contigo的隐藏迷宫 。另外通迅后，在通关之后再次开始游戏一直选“否”，会有简单模式出现 ，简单模式下等级上限可以突破99 。

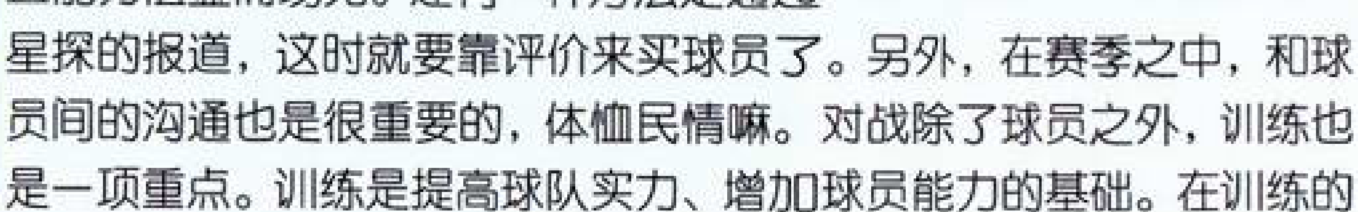
不是我不明白，只是这个世界变太快。想破脑袋也没想出为什么RPG也需要联机，而且还做得这么的红火。《晓月》、《火炎之纹章》、《FFTA》……一个个的RPG都加入了资料传输的大潮，这骗的还不是我们玩家的钱吗？唉，都是完美主义惹的祸啊。

培养对战型

GBA上育成类的游戏也有不少，喜欢这类游戏的玩家是不是觉得老是和游戏中的固定对手战斗过于的枯燥无味了呢？还是拿出自己精心培养出的成果和朋友一决高下吧！

代表游戏：《J联盟创造球会》、《火炎之纹章》系列

J联盟创造球会：足球经营策略类的王者，如果进行联机对战的话，个人认为球队的成员是最重要的，毕竟球队是球员组成的，如果球员都搞不定，那还有什么混头？一支球队最多可以拥有十六名队员，优秀球员的主要取得方法一种是靠第二赛季之后用卡片去提升队员的能力，另一种方法是在每年初的选秀大会上购买新秀，个人比较推荐这种方法，因为这时的球员比较集中，且能力值显而易见。还有一种方法是通过星探的报道，这时就要靠评价来买球员了。另外，在赛季之中，和球员间的沟通也是很重要的，体恤民情嘛。对战除了球员之外，训练也是一项重点。训练是提高球队实力、增加球员能力的基础。在训练的



时候应该保持稳定性，在每个月的前一周就制定训练计划，一般情况不要去更改它，这样就不会让球员感到球队不稳定。初期的训练以基础为主，后期以多种战术的训练为主，便于对付不同的球队。重点培养新人和核心球员是训练的关键，另外休养也很重要，毕竟人不是机器，一不小核心队员受了伤没法上场就有你好受的了。准备好一切之后就是比赛，在比赛之前先尽可能了解对方，从他的行为习惯入手是最好的，从而做到知己知彼、百战不殆。球员的选择上根据实际情况出战，也并不是能力越高的就一定是出战的球员，还要考虑到状态及对手的能力。战术安排上，力求多变，过于单一很容易被对方看出破绽。在整个的对战过程中，必须紧盯赛况，在比赛中找出对方的破绽及自己的弱点，对瞬息万变的比赛做出及时、正确的判断。对于比赛，因人而异，每个人的战术和习惯都不一样，这里也说不出什么，还是自己领悟比较好。

火炎之纹章 封印之剑：做为任天堂的皇牌SRPG，理所当然的加入到了GBA的阵营中来。在《火炎之纹章 封印之剑》中增加了竞技场模式。在该模式下，玩家要选择五名角色组成一队，与对手进行对战。在对战中双方轮流攻击，攻击中对方+10P、干掉对方+30P、MISS+1P、对战结束生存一人+30P，以最后得到的点数高者为胜。在对战中角色的选择自然是越强的越好，像那种转职后满段四五项能力全满的当然是最佳选择，不过在此时还是以血高攻高防高的为主力比较好，像佣兵、狂战士、剑圣等就是实用的职业，而在游戏中比较实用的魔法师就会显得不是那么有用，血低攻低防低，很容易被干掉的，而且在竞技场出





现敌人的魔防，速度一定都不低。除此之外也要考虑到职业，这就主要是在使用武器职业的选择上，武器相克就不用我再废话了。另外武器的选择也很重要，特别是在《火炎之纹章 封印之剑》之中，出现了克枪剑、克剑斧、克斧枪等反克武器，不要在对战的时候看到对方都是使用被自己克的武器，就忘乎所以的冲上去了，另外神将器也是必备的武器，不仅攻击力高，而且还能加能力值。角色的培养是对战的前奏，要想在对战中取胜就要在游戏中培养强力的角色。培养要点第一就是要重点培养，虽说在《火炎之纹章》中大部份角色都是很有培养价值的，但是还是不可能把每个角色都培养起来的，只有重点培养才有出路，进竞技场的例外。第二点要点就是找寻凹点，争取让升级时多加几项数值的能力，这一点在角色培养中最为关键。而凹点的寻找请参考第四期的《掌机王》。在实际对战时，还是和上面一样的那几句老话，就不再重复了。

协力过关型

我认为是最最实用的联机类型了，因为小时候玩的最多就是协力过关了，怀念过去啊，只不过那时不需要进行联机，FC嘛……

代表游戏：《快打旋风》、《光明之魂》系列

快打旋风：绝对支持卡普空！我想问一下，在八十年代初之前出生的游戏玩家，有几个没有碰过街机？没有玩过卡普空的游戏？《吞食天地》、《圆桌骑士》、《快打旋风》……这些卡普空的游戏就是我们当年的最好伙伴之一，每天就算不玩也要看上一回。如今GBA的诞生，众多的街机游戏移植GBA，可卡普空的游戏却只有《快打旋风》一作移植到GBA上，实在是不爽。不过，看着当年只能在街机店中玩到的游戏现在却浓缩在了手掌上，不得不感叹科技的进步。还是来说一下《快打旋风》吧，说来真是惭愧，在我所玩过的卡普空的游戏中，玩得最少就是这一款了，因为我所去的街机房《吞食天地》、《恐龙保卫战》等卡普空的游戏都比《快打旋风》来得早，而《快打旋风》和这些游戏相比又没有什么出众的地方，所以就习惯性地排斥。说了一些怀旧的话，还是进入正题说协力过关吧。《快打旋风》这款游戏我认为一个人还更容易一些，要是两个人一起玩的话，还会受到同伴的影响，可能会在无形中变难，也有可能伙伴会变成敌人也不一定。不过，也正是这样，才体现出了联机一起玩的乐趣，老是一个人在征程的路上多没劲啊，找一个同伴一起游戏，平添了几分生气。身临其境的游戏，忍不住的叫喊两句，这才是游戏的真正乐趣，最后不要忘了去抢吃东西啊！期待卡普空的的任何一款游戏的出现。



光明之魂：《光明之魂》，一款模仿《暗黑》的游戏，在游戏中可以看到不少《暗黑》的影子。这款游戏纯粹就是用来协力过关的，如果一个人玩的话索然无味，没有什么意思。游戏最大支持四人同时游戏，最初能进入的场景以1P在正常游戏时所通过的场景为准，并且在联机结束之后，联机中所通过的场景不继承在正常游戏中。在联机时的乐趣是单机无法体验到的，大家相互帮助、一起杀敌、一起冒险，让战士和龙战士战斗在最前线，魔法师和弓箭手在后方支援，将成群的敌人引入死角，给体力不足战友药品支援，战友不幸阵亡，就要等待他的重新到来，和战友们争抢珍贵道具……在联机下，除了增加协力的乐趣之外，还会有很多新增的内容。珍贵道具的出现率大幅度上升，而且有的道具还只有在这个模式下出现。可以进行道具的复制，让大家都站在同一个道具上，然后同时按下“决定键”，就可以大家都拥有这样道具了。在《光明之魂2》中出现需要协力过关的关卡，这点和《塞尔达传说》同出一辙。最后还是要重申一次，这款游戏一定要用来联机，不联机的话就太浪费了。

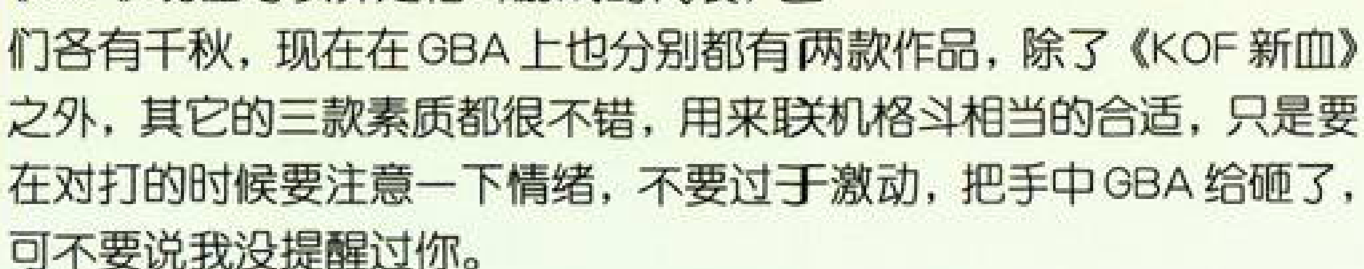


热血格斗型

代表游戏：《街头霸王》系列、《格斗之王》系列

格斗游戏说起来，电脑只是拿来练招的，而不是用来提高自己水平的。其实格斗游戏的精髓就是要和人来对打，不仅有助于增加经验，而且成就感也高。对打时一方面要熟悉自己和对方所用的角色，另一方面要进行心理战。心理战相对重要，骗得对方的破绽，然后再用连招进行痛击就是取胜的关键。《街霸》和《KOF》现在可以算是格斗游戏的代表，它们各有千秋，现在在GBA上也分别都有两款作品，除了《KOF新血》之外，其它的三款素质都很不错，用来联机格斗相当的合适，只是要在对打的时候要注意一下情绪，不要过于激动，把手中GBA给砸了，可不要说我没提醒过你。







体育竞赛型

代表游戏：《胜利11人》

足球是世界上最受欢迎的一项体育项目，而《胜利11人》却又是公认的最好的足球游戏。凭借着GBA的机能，这款游戏如今也在掌机上和人们见面了。虽说是体育竞赛，但本质和格斗是没有什么区别的，只是换了一种方法去取得胜利而以。格斗是格斗的方法，足球是足球的规则，但它们对战的乐趣、成就感却都是相同的。但毕竟足球是11个人一起进行，要想取得胜利，团队的作用还是要发挥的，还是那句老话，扬长避短，选择比赛的队员很重要、控球水平的高低也很重要、使用战术的灵活同样重要。总之，先在习惯了对手的通用战术之后，给予反击吧。



桌面娱乐型

代表游戏：麻雀



麻雀是很常见的一种娱乐了，我想大家应该都有玩过吧，不过我对于游戏中的麻雀的规则不是很清楚，因为莫名其妙无法和牌是很经常发生的事，可能是中外的规则不同吧。（汗）GBA上的麻雀游戏也有不少，在空闲的时候用它们来进行一下小娱乐也是不错的选择，而且也不会有三缺一的情况发生。（汗）只是注意，不准赌博喔。

条件达成型

代表游戏：《炸弹人》系列

炸弹人也是小时候经常玩的一个游戏，不过在ACT游戏RPG化的今天，这种传统的《炸弹人》却难得一见，而它们大多都成为了RPG游戏中的小游戏。《炸弹人》的联机对战，就是将对方炸死就算赢了。一款规则相当简单的游戏，但乐趣却是无穷大的。炸墙、吃道具、炸对手、躲炸弹，就是这些简单的动作，构成了这款游戏所有乐趣。看着网络上名为《泡泡堂》的网络游戏大红大紫，再看着被收购了的哈德森，心里有一种说不出的痛。



是到说结束的时候了，因为联机的类型我已说完了。不知将联机的类型这样划分是否正确，希望大家能通过我的介绍找到适合自己的联机游戏。

文：白兔王子　编：马修



第六回 十年盛典群英会洛城 风云际会双雄战 E3



▲2004 年E3 现场盛况。

商场如战场，作为业界盛会的E3展到今年正好10年，10年的E3亲眼见证了3DO的引退、世嘉帝国的没落以及一幕幕的兴衰浮沉，回想当年索尼用非常先进的PS和优惠的政策、自由的销售方式，最终将已经非常不满于任天堂的Square拉到自己旗下，其结果带来了众多的中小第三方厂商纷纷倒向了索尼PS，让一向靠软件称雄于业界的任天堂刹那间遭到了釜底抽薪，软件明显不足的任天堂最终不得不无可奈何地将TV游戏业界老大的位置让给了索尼——这个集合了诡计与技术的业界黑马。然后，就是众所周知的事情：在家用机败北的任天堂采用了明修栈道、暗渡陈仓的迂回策略，在掌机领域异军突起，仍然保持着财源滚滚的舒服日子。而SCE却一直帮着索尼独自支撑着其他亏损的子公司。而曾经颇具影响的Square，在经过电影版的决策失败以及越来越凸显的过于前卫的理念与投入资金难以收回的矛盾，最后不得不再次拜到老东家任天堂门下，而后也仍未能逃脱与Enix“合并”的结果。

任天堂从1989年至今，对掌机市场的统治可谓是固若金汤，曾经每个试图撼动GB系列掌机地位的挑战者们，即使机能如何占据优势，也都无一例外地被淘汰出局。然而就像一切预料中的那样，任天堂真正的对手索尼在PS2坐稳了家用机市场的老大位置后，终于向了任天堂最后的阵地——掌机市场发起了攻击。



去年E3，久多良木健在向业界展示UMD时宣称PSP和任天堂的“低幼路线”不同，PSP走的将是面对拥有较高且稳定收入的时尚年轻人，而主机定义也不再只是便携游戏机，而是一个全新概念的娱乐终端，是21世纪的“Walkman”——不知这是在嘲讽对手还是暂时回避与目前在掌机领域上如日中天的任天堂。但很快，任天堂也对“低幼化”作出了反应，已隐退的前任天堂社长山内溥公开宣称，任天堂正在突破当前的低幼化，将往年轻人中扩展。

而实际上，《口袋妖怪》每作那怪物数字的销量中有众多的非儿童玩家。

财大气粗的微软虽然在欧美气势咄咄逼人，但日本人的排他性注定了Xbox在日本难掀大的波澜，虽然Xbox在欧美市场的冲击已经是不争的事实，但在掌机市场风光得意的任天堂一旦蓄足精力在日本本土发起强力的反扑，其结果可能就是SCE乃至整个索尼帝国的末日，而Square



等大量第三方重回任天堂旗下，更让风光得意的索尼公司感受到了隐隐的不安。因此在此时制定攘外需先安内的策略也未尝不妥，出于先下手为强的策略，技术的索尼终于开始了彻底粉碎任氏帝国的计划。

2004年5月11日，E3召开前的新闻发布会如时召开，发言人们平静、风趣的演讲，掩饰不了浓浓的硝烟味，而传说中的下一代掌机PSP与NDS，也都纷纷登场了——而此时，玩家们发现，原来PSP与概念图如此之相似，但还不能装进衬衫的口袋；NDS确实是双屏，但外形设计上比自家兄弟GBA SP要差些。两款新的掌机的共同特点，便是大！

PSP的外形比GBA长一些——实际是长在4.3英寸（109.22mm）的屏幕上了，这么大的画面来表现游戏视觉效果自然更佳，再加上索尼的技术实力，能表现出高素质的游戏画面实在是意料之中，但当与会者看到掌机屏幕上出现《潜龙谍影》、《三国无双》等还是为之表现力所震惊——但游戏毕竟是用来玩的，看得了玩不了的游戏究竟如何还是个未知数；而任天堂的NDS则似乎有意在提醒大家这点，所展出游戏无一例外地都是亲自试玩，







更将双屏的创意小试牛刀。

从公布的图像上看，PSP上的游戏都是PS2上相当叫好叫做的大作，如果能随时捧在掌上玩到直逼PS2显示效果的游戏，也确实很让人兴奋的。更加煽风点火的是，《最终幻想7》电影版的片段也用PSP播放出来，那段悠扬凄婉的钢琴曲和细腻唯美的风格，又把玩家带回那曾经的感动，沉于湖底的那份永远的伤感也再次浮上——和十年前相同，索尼就是在用漂亮魄力的游戏画面、时尚的人物造型和多功能来拉拢追求时尚的非核心玩家——十年前的PS做到了，未来的PSP也不难做到。





NEW SUPER MARIO BROS.
Nintendo Presents

反观NDS，E3前新闻发布会将主机公开后的一些演示游戏画面，却差点让所有玩家失望——画面的表现能力显然不如PSP，而双屏也仅仅用到了地图的显示上，本来一个屏幕就能显示的非要做成两





个屏，所谓新的创意无法不被人怀疑，几乎一夜间，差不多呈现了PSP一边倒的倾向，但正式的E3展上，NDS却亮出了真正的杀手锏，任氏旗下的明星们纷纷登场，包括任氏不倒的牌子马里奥、新的当红小生瓦里奥（呕……）、正太小老鼠皮卡秋都在双屏上进行了精彩的演出，PACMAN、炸弹人、索尼克等一干兄弟也前来助阵，使本已人气低落的NDS刹那间再次成为了焦点，所有与会者与关注者们都眼界大开——游戏原来可以这么玩啊！

任天堂在家用机市场再次落败给索尼后，便一直在探索新的创意，包括与GBA联机、通过摄像头把人物弄到游戏中恶搞等，但都没有太大的影响，倒是另辟蹊径的《瓦里奥制造》获得了一致的好评。这次NDS公布的众游戏，主题无疑就是好玩、搞笑和恶搞。看到皮卡秋指着自己的脸蛋让玩家去扯，想不笑都难，真想亲手去掐一下啊——藉由NDS的表现力，手掌中的皮卡秋也有了非常好的立体感和柔软感，大多数一直只玩掌机的口袋迷也许第一次看到如此真实柔软的皮卡秋呢，由此再联想一下《口袋妖怪NDS》……呃，不用说那怪物级的销量也会持续的；瓦里奥则继续制造着他的恶搞——双屏给了他的恶搞好像不止翻了一倍的简单啊；马里奥如今也算是恶搞达人，先是有个戴着大帽子的《宝贝马里奥》爬呀爬，后来又有个忽然变得连踩库巴都像踩小王八那样轻松的巨人；《银河战士》则展现了NDS同样强劲的3D机能，其火爆程度不输给任何一款同类作品。（顺便说一句，近来人气颇旺的《银河战士》主角萨姆斯·阿朗才是任天堂真正的当家花旦，不过大多时其女儿身藏在了强化战斗服里，希望哪天任氏开恩，给她换一身性感战斗服。）从公布游戏上看，NDS的双屏已经产生非常多的玩法，除了一些新鲜的玩法，比如，以前为手柄所不擅长的即时战略也可以轻松实现了，想想：画个圈，扯根线，然后小人们就浩浩荡荡地去完成任务了，实在是有趣，而且上屏幕还可以显示第一人称视觉，让玩家更加投入——E3公布的《超级大战争》最新作实在是太适合在NDS上玩了，可是却推出在NGC上……







▲《银河战士》主角真人版



▲新的《超级大战争》是游戏类型是即时战略＋第三人称视角射击。

其实这只是一个开始，不过是战前放的一些烟幕而已，但两家都已表明了自己的不同定位，PSP就是高端、强大，而NDS则继续是有趣、好玩、多人同乐。PSP的画面从已公布的来看，确实非常强，而NDS，却提供了无限的创意空间，因为除了双屏，其强大的包括蓝牙技术在内的无线连机功能以及麦克风语音输入功能，都可以使游戏的玩法发生天翻地覆的变化，试想，几个朋友零散舒适地在房间里联机游戏，既没有联机线的牵绊，又不用像GBC的红外线联机那样需要正对着，也确实是一件很惬意的事；而语音功能，好象很适合用在恋爱游戏上哦，不过不知支持的语言是……依照任天堂的惯例，和玩家第一个聊天的游戏角色可能是皮卡秋哦！

现在预言这业界双雄的成败确实为时过早，毕竟到发售还都有半年多的时间，而现在连售价这一重要要素都没公布呢。这半年实在可以将太多不足来完善了——那些开发中的演示的PSP画面也许真的会成为实际操作画面，而任天堂那创意无限的NDS，实在难以想像又会想出多少好玩恶搞的点子来，而NDS的外形规格居然一直没有公开，以致不少人都在猜想，届时NDS会不会连外形都会变……

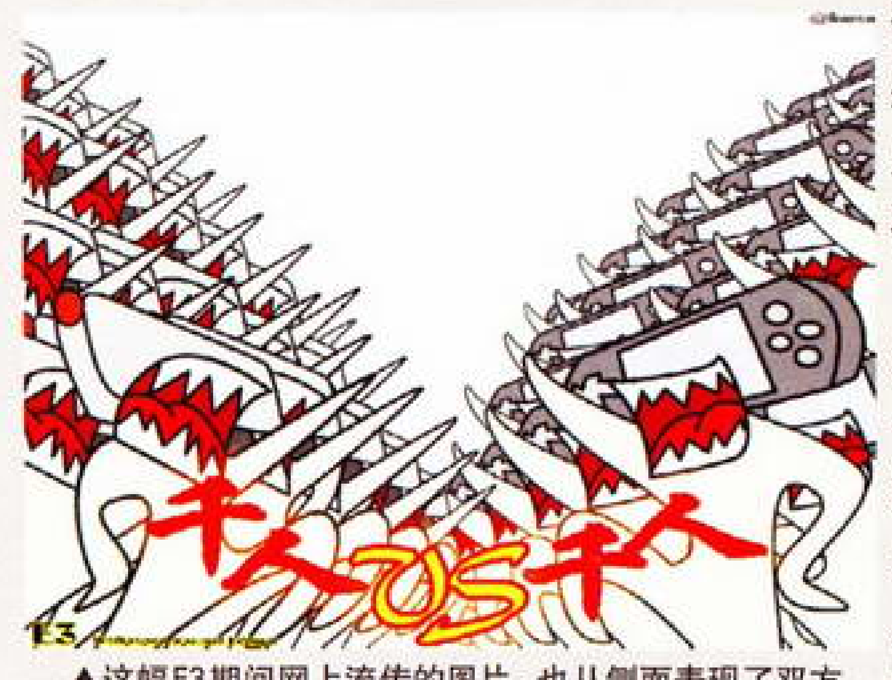
历史的车轮在不断前进，时间将验证一切，回顾历史，家用机上N64并不是败在机能上，而是其一贯强调的游戏软件上——而今的任天堂却早已放下了唯我独尊的架子，去主动结交第三方

软件厂商，索尼想像当初从游戏软件上拆任天堂的台已经不大可能；而作为掌机，除了强大的机能，决定其成败与否的因素也实在太多，像电池使用时间——历史上那些败给任天堂的掌机，无一不是败在了电池与游戏上，而今天的索尼，游戏软件肯定不会缺，机体也已具备了便携性，而剩下的游戏时电池使用时间却一直不公布，只有听音乐8小时、看DVD2.5小时的数据，而任天堂的电池则达到10小时的游戏时间，并具有休眠与待机功能……半年时间，希望PSP的电池时间会给玩家带来惊喜。

索尼是技术的代名词，但在PSP上的游戏功能比起NDS占了多大优势还是难说，毕竟NDS的3D画面同样有不俗的表现……

PSP，这个业界新宠，背负了太多的压力，成功的话，其他子公司的便携电子产业也将因UMD被认可而重新崛起；一旦失败，无疑会拖累到家用机领域最终使索尼帝国完全成为历史……

而任天堂，同样输不起这一仗，一旦失败，将失去最后的阵地，而岩田聪那句"任天堂退出硬件市场就等于退出业界"的悲壮誓言尤鸣耳边，如果那一天真的到来，带给我们无数快乐的马里奥、瓦里奥、卡比、口袋妖怪等也都成为历史，以后的游戏，再难觅任氏特有风格和轻松愉快的游戏空间。



▲这幅E3期间网上流传的图片，也从侧面表现了双方各有庞大的玩家群支持。

其实，以上完全是庸人自扰，从世界各大游戏论坛投票数来看，两种主机支持率几乎持平，NDS略高一些，而发售后的结果上最大的可能是双赢——大多数掌机玩家长期受任天堂游戏文化理念熏陶，加之任天堂轻松好玩的游戏风格还在不断吸引着新玩家的加入以及众多更符合掌机便携理念的游戏，NDS没那么容易败掉；而PSP，现在只差电池使用时间了，其实就是电池使用时间短点也不会有大碍，毕竟PSP不只是用来游戏的，更何况还有近十年来PS、PS2打下的坚实的"群众基础"呢。

驻笔休息，忽然发现今年E3被炒得最火的，实际是厂商主机发售前造势的宣传展示而已……

第七回 搭便车便携娱乐进军业界 驶快道手机游戏沐浴春风

托任天堂和索尼两大公司大放烟雾造声势的福，E3展上所有的便携娱乐机也都被大家关注起来，而事实，今年E3上，众多的涉足游戏领域的便携娱乐机，也确实都有着不错的表现。PDA厂商、电脑厂商、手机厂商们纷纷展出了新的掌机型硬件和表现非常不错的游戏，而展台前的人头攒动，也证明了他们的魅力。

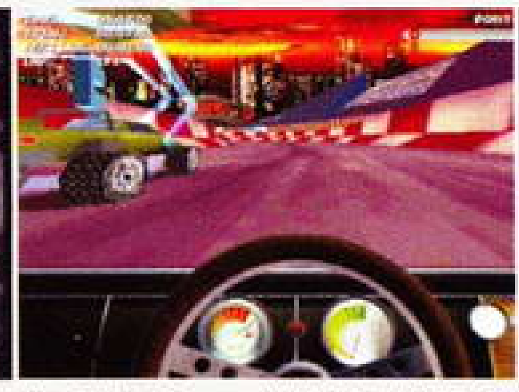


无独有偶，几乎每类便携型娱乐硬件，都是成双成对出现，不知是巧合，还是缘分。

Gizmondo公司的展台，一个巨大的掌机型屏幕相当引人注目，那里展出的，就是一款来自于欧洲的全新的PDA型手掌机Gizmondo，该款主机属于游戏PDA，采用三星400MHz的ARM处理器，具有GPS全球定位功能和蓝牙系统，支持MP3格式的音乐、MPEG4格式影片的播放功能和摄像功能，并具有GPRS、彩信和短信功能。外观上看该机非常小巧，屏幕为2.8英寸（71.12毫米）TFT液晶屏幕，操作系统是Windows CE，并具有迷你USB端子、SD端子及VGA规格相机功能。有消息称，该机连续通话时间2.75小时，而连续待机时间则长达100小时。做成掌机外型并参加E3，其欲从掌机市场抢杯羹的野心便也昭然显现，目前针对该游戏PDA已经开发完成的游戏有25部，其中不乏精彩之作：如一款由独立工作室（Indie Studios）制作并发行的ACT

游戏《Colors》，可以通过网络实现多人共同游戏；还有一款赛车游戏《Stuntcar Extreme》，是由Fathammer制作发行，除了欧美赛车游戏常见的极速与暴力，也为大家展现了20世纪80年代的风貌，该游戏还可以通过蓝牙实现联机；还有一款主视点射击游戏《SpeedGun Stadium》，同样由Fathammer制作发行。游戏都经过了反盗和加密，而游戏可以通过GPRS手机功能下载到MMC（多媒体卡）和SD卡中得到。而厂商还宣布GPS全球定位系统将应用到以后的游戏中。该款掌机预计2004年8月开始最先在英国上市，2005年第一季度亦将登陆美国市场，售价350美元（约合人民币2900元）。







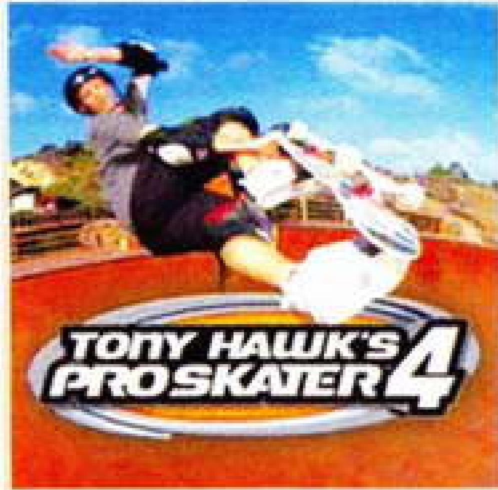
▲画面上看 Gizmondo 的表现能力不错。



E3上还有一款外形相当小巧漂亮的PDA型掌机，就是由美国知名电子公司Tapwave所开发的Zodiac2，尺寸为143×79×14（毫米），重量是195.95克。该机在之前曾经开发过32M内存的Zodiac1，而此次E3展出的Zodiac2的内存则达到128MB，和Zodiac1一样，内存中有12MB的空间用于系统的使用。屏幕为3.8英寸(96.52mm)、480x320分辨率的彩色背光TFT液晶显示屏，而Yamaha音效组件和立体声喇叭也使该机在不插耳机的情况下也能播放出音质颇佳的效果，作为新一代的游戏PDA，其蓝牙功能、短信功能、音频、视频播放、记事本等能也一应俱全，而该机最大的特色，便是具有的双重扩充卡槽：一个支持多媒体卡和SD卡，另一个支持多媒体卡、SD卡和SDIO卡。机器还具有振动功能，不仅用在静音下接收信息时的提示，还会应用到游戏中来。Zodiac2的电池容量是1540mAh充电锂电池，而充电器对应的电压则是120V，各位动心的朋友可要注意哦。Zodiac2内整合了相当多的软件，如Palm OS5.2T操作系统，Graffiti2手写软件、Tapwave自己开发的MP3播放软件以及JPEG图片、照片浏览软件等。主机还自带两款游戏，一个是纸牌游戏《AcidSolitaire》，另一个则是赛车游戏《Stuntcar Extreme》，而在其官方网页还公布了许多已经开发出来的游戏，如《托尼·霍克滑板4》、《间谍亨特》、《Doom2》等，128MB内存的Zodiac2售价为399美金，折合人民币大约3200多元。











以IC设计及个人计算机解决方案闻名IT界的台湾威盛电子公司，在此次E3展上也发布了其最新的携带多媒体娱乐主机Eve Mobile Gaming Con-sole（以下简称Eve）。该机是与圣地亚哥的MOMA公司合作开发，CPU是威盛公司自己开发的533MHz超小型Eden-N，4英寸（101.6毫米）、640×480分辨率的LCD屏幕，1.8英寸的20GB的硬盘，同时具有CF插槽、两个USB插孔并支持TV输出，用2颗锂电池来供电。机体外型看起来像一把座椅，控制键上除了其他掌机具有的动作按键以及L、R键和方向键，还有两个类似于类比摇杆的拇指摇杆。系统采用嵌入式Windows XP系统，而对应的游戏就是现有的Windows游戏。该机内藏无线网络，可以从专门的网站下载游戏，还可以进行在线游





▲Eve 造型确实不错，但便携性……

戏，当然，音频、视频的播放功能也都具有。

作为便携娱乐设备，Eve的L造型实在是让人感到惊怪，虽然设计这个外形的是曾为苹果电脑、保时捷、爱立信以及耐克等国际知名公司服务的大名鼎鼎的Meyerhoffer Studio公司，但很显然，设计者在注重设计漂亮的外表时，确实没考虑到其最基本该具备的便携性。

台湾电子厂商进军游戏业已经不是什么新闻了，十年前的16位家用机A'CAN F-16不知大家还是否记得，而今年年初威盛电子也预定与北美的DVD播放机厂商APEX合作推出自创品牌的家用游戏主机ApeXtreme，但到了4月时却因为APEX更改规格需求，使这次合作中途夭折。家用机计划虽然破产，但与MoMA携手推出掌机Eve并亮相E3，也足见其极力扩展行业的决心。该款掌机预计于2005年一季度上市，价格未定。



▲图中看也确实是在玩掌机，但那体积……

而另一和Eve同属于便携式游戏专用PC的，就是SL Interphase公司的Rogue了（不知道为什么厂家要给自己的新主机起Rogue这个具有流氓、无赖含义的名字，这款主机从拿着的方式看是不折不扣的掌机，但那庞大的体积却给人以防暴警盾的感觉。该主机外表庞大，功能也强大，奔4处理器、2G的内存，2.5英寸80GB硬盘，内置以太网卡和无线网卡，10.4英寸（264.16毫米）具有触摸功能（支持手写）的TFT液晶屏，分辨率达到1024 x 768，虽然主机详细尺寸还没有公布，但图片上看差不多和一个笔记本电脑差不多大，该主机屏幕左测有方向键、右边有作为鼠标用的轨迹球（Trackball），其余都是一些编程按键，而在主机的右测背面，还有个拇指滚轮，其作用大致相当于鼠标上的滚轮，在主机上方还有DVD光驱，以及USB插口等众多端口。而操作系统，就是现在大家常用的Windows XP。

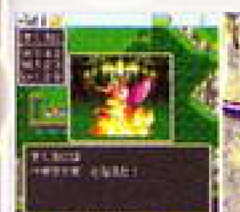


就Rogue这种配置，用来玩《红色警报》、《光环》、《越南战役》一类的实在是非常轻松的，而E3上所展出的游戏，正是上面提到的那三个以及更多的PC游戏，图中正是用写笔玩《红警》时的情形，不知一般玩家用一只手去拿笔后，另一只手还能否拿得动如此巨大的“掌机”。

比起前面说的两款PDA掌机，以上两款主机似乎受NDS、PSP两大掌机的冲击会更小，实际上，它们同属于用X86架构的便携式游戏专用PC而已。不过，便携式游戏专用PC已经搅进掌机市场却也是不争的事实。

手机游戏也是便携游戏中近年来发展迅速的一支力量，从最开始仅供消遣的《俄罗斯方块》、《贪吃蛇》、《五子棋》等由小方块拼起来的简单游戏，经过《DQM》、《沙罗曼蛇》、《机动战士高达》、《三国猛将传》等名作移植后不俗的表现，今年的E3上，手机游戏藉着Square Enix等的加入以及Digital Bridges等公司的努力，着实大出风头了一把。其中最具魅力的，当属真实人物比例的RPG《危机之前 最终幻想Ⅶ》，其他如《合金弹头》、《侍魂》、《勇者斗恶龙》、《最终幻想》亦都是白金级大作的移植。下面就给大家放一组手机游戏的图片。




▲勇者斗恶龙


▲危机之前 最终幻想Ⅶ

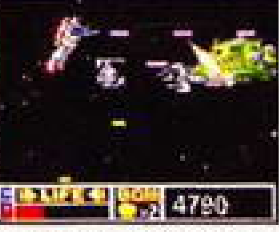

▲最终幻想


▲合金弹头


▲侍魂


▲汤姆·克兰西的分裂细胞

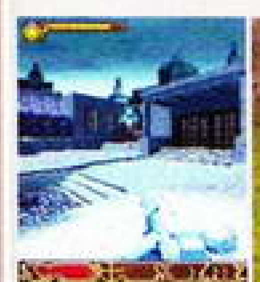

▲真人快打

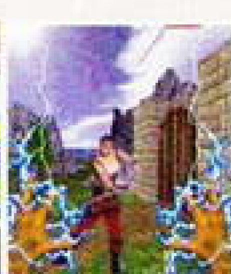

▲高达 空间袭击

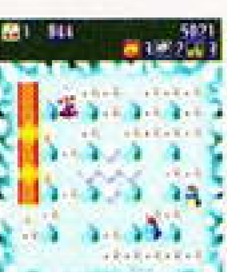
而手机界的强者之一诺基亚，早在去年就发售了游戏手机N-Gage，虽然丝毫没有撼动任天堂的霸主地位，但诺基亚一直在努力，大家拿到本期《掌机王SP》时，改良版的N-Gage QD也已经发售了，虽然突出了一些游戏功能，但也在一些地方作了一些缩水，不免让人多少觉得遗憾。而游戏方面，N-Gage经过一年多的积累，软件数量还算可观，不仅有欧美玩家大受欢迎的《汤姆·克兰西的分裂细胞》、《古墓丽影》、《托尼·霍克滑板》，还有《蜘蛛侠》、《光荣之路》、《雷曼3》、《索尼克》等佳作，最近还推出了《口袋王国》这样的SLG游戏，下面放出8张N-Gage游戏图片给各位欣赏，看看有多少熟悉的游戏：



▲N-Gage 和N-Gage QD。




《古惑狼赛车》、《炸弹人》、《蜘蛛侠》、还有——您没看错，诺基亚确实在E3上公开了一组开发中的N-Gage版的《格斗之王》！实际上，手机版的《侍魂》都已在开发，那么在机能强于GBA的游戏手机N-Gage上出现《格斗之王》也就没什么好奇怪的了。

不过，这也说明了N-Gage要继续在掌机市场竞争下去的决心。

纵观此次E3展上的掌机大战，此次除了掌机市场的霸主任天堂与家用机老大索尼为各自的掌机新贵正式登场前进行的舆论宣传的烟雾战，真正具有历史意义的是掌机型PDA、游戏专用便携PC以及手机游戏共同参入了便携主机市场的割据之中，这在掌机历史上是绝无仅有的。而且这些新来者们和曾经倒下的掌机们不同，它们或是具有多媒体播放功能的娱乐终端，或是玩着与现有掌机游戏概念大不相同的PC游戏亦或是目前看仍比掌机简单的手机游戏，它们的出现和N-Gage相同，因为游戏理念的不同几乎不会冲击到传统的掌机市场，而它们本身也并非像掌机历史上的“先烈”们只有单纯的游戏功能，除了游戏，他们还有属于自己的PDA市场和便携PC的市场。而PSP进入掌机市场，也不会给拥有广大玩家群支持的任天堂带来致命的影响，但肯定会带来一定的冲击。不过可以肯定的是，掌机市场一家独大的格局将不再存在，取而代之的是更多PS系列玩家甚至PDA用户、手机用户、便携PC玩家以及更多的非玩家也都加入到便携游戏玩家的阵营中来，使掌机玩家群体比例发生变化，而掌机游戏也将向着适合各种人群的多种风格并存的多元化方向发展。

希望，结果会是这样。然而市场毕竟是残酷的，即将再次展开大战的掌机市场，其结果到底是一派歌舞升平，还是一片血雨腥风，谁也无法预料——




▲被拿在手中的掌机们，除了拿PSP那双手的主人是个MM，其余拿掌机的手都是大男人的。

兵马未动粮先行，主机初露雷先鸣；

征战业界来日事，舌斗今朝觑王庭。

说到这里，本次的《掌机演义》也再次告一段落，而笔者也和各位一起，期待着新世代掌机的降临。

文：烛之武　编：LIKY



流金岁月——GB游戏怀旧长廊

小烛的掌机历史其实也就是自己最初的游戏生涯，因为之前都是到别人家去玩，所以这段历史对我来说意义真的非同寻常，要不本人也不敢把它拿出来献丑（演）了。人生中第一台游戏机（鼓掌）——银色GBP！这台GBP是我哥送的，接手时已被烧出4条“光明之线”，但一穷二白的小烛还是将其视若珍宝。与主机捆绑“发售”的是一盘《勇者斗恶龙怪兽篇》，一盘18合1，还有几盘合卡。不要小瞧它们，这些都是小烛进入游戏殿堂的领路人啊！神圣而伟大！为之折服而倾倒吧！（旁：倾你个大头鬼啊倾……）

勇者斗恶龙 怪兽篇

发售：1998年	容量：16M
厂商：ENIX	类型：RPG

勇者斗恶龙——怪兽仙境

这是小烛接触的第一款RPG，也是浸淫最深的一款RPG。因为玩的是中文版，所以自己琢磨也大概知道了这是一款什么游戏——逛街+对话+进入异世界+打仗+收怪兽+交配生子+收集怪兽类游戏。（汗）印象中最深的就是打游戏最终BOSS时，本来已经将其打败一次，但为了让我弟弟也能看到结局，小烛便不远千里（夸张）来到他家，再次虐待BOSS（其实是主角的姐姐）一遍，感觉两个人一起激动就是比一个人激动更令人激动啊！（汗）还有一次，我与弟弟一起玩，在交配时突然配出一只？？？系的怪兽！这真是令人超级大激动的事情啊！我们俩兴奋得拥抱在了一起，差点没把机子摔了，现在想来还真是感动。遗憾的是直到游戏记录丢失我也没能找到第二只？？？系的怪兽（—_—）。游戏在爆机后仍可继续游戏，目标是集齐所有怪兽！这简直就大不可能完成的任务嘛，而事实证明这对我来说确实是不可能的事。于是闲来无事我便利用一种史莱母系（EXP超高）的怪兽练级，最后终于成为世界第一超级顶尖打败天下无敌手的训兽师（有个屁用）。顺便提一句，该游戏有一种必杀技可以经历三级进化，最初叫“吐出太阳来”（汗），第二阶段进化为“冒火焰”，第三阶段叫“剧烈火焰”，还不错吧，可谁知待进化为终极必杀技时，名字居然变为“烧热”，真是令人无语……



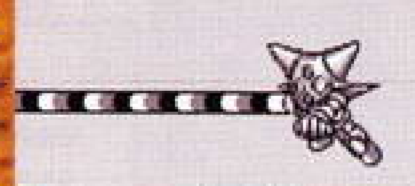




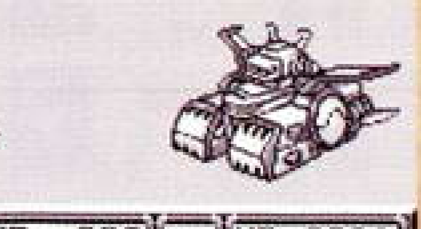
第二次超级机器人大战G

发售：1995年	容量：4M
厂商：BANPRESTO	类型：S·RPG

这是小烛第一次接触的S·RPG，也是浸淫最深的一款S·RPG（又是这一套）。她和《DQM》可以称为本人游戏史上的两颗璀璨的明星。对于《第二次》是GB上的经典“这一观点，小烛是有切身体会的，因为我曾经在它的吸引下把它打爆了N多遍（第二次：我招谁惹谁了我……），多的

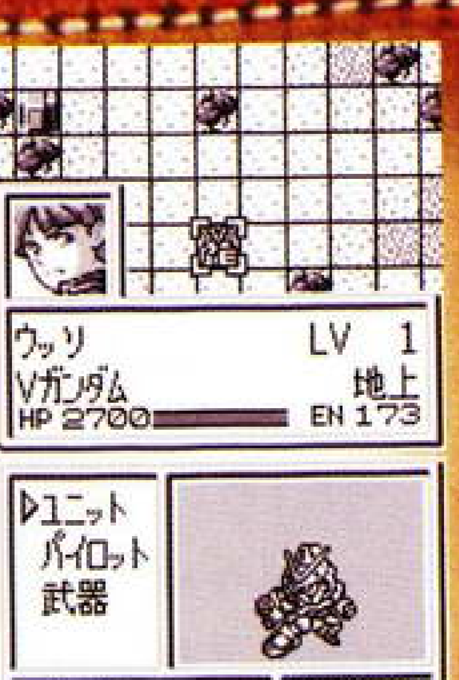


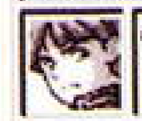






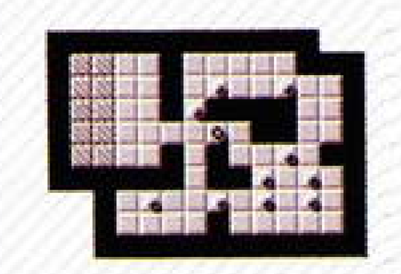
连我也数不过来到底有多少遍了。也正是因为如此，小烛才对整个游戏的所有分支、可说得人物莫不了如指掌、烂熟于胸。而且后来我曾见到过一篇攻略，看完之后觉得自己也可以做篇攻略了，因为那上面的东西我都一清二楚，一直以为自己是个菜鸟的鸟突然感到自己成了天才。（晕）自那以后我便把自己的钻研精神发扬光大，终于成为现在的解谜专家、战略天才、动作达人、格斗高手……（众：死！）。记得最初玩的时候主角简直是个废物，因为他的第一台坐机V高达本来就是个废物，后来换成了V2高达还是个废物。但后来知道了V2高达可以改造成V2阿萨鲁特巨型高达时，主角一下从超级白痴跃为队上的绝对主力，加上回避率超高，敌人几乎打不到他。可以说有了他，其他人基本上可以观战了，主角一人横扫千军根本不是问题。现在玩《机战》再没了从前的感觉，个人认为原因就是我方机体太多，动辄要翻上十几页才能翻完，没了一统千军而又对属下知之甚详的指挥感，自然不爽。但若机体少了恐怕玩家又要抱怨了，所以机体多了可以算是一把双刃剑。（以上纯属个人意见）

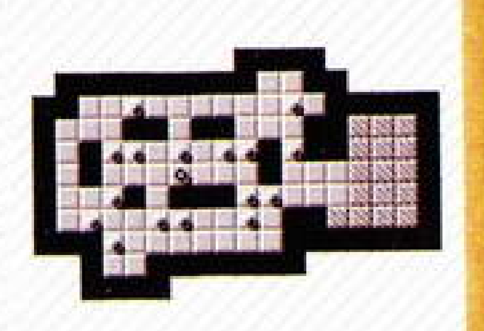


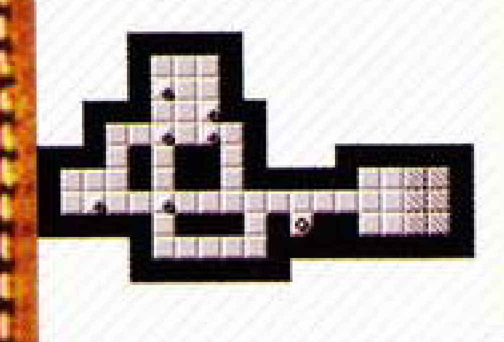


仓库番

发售：不明	容量：256K
厂商：不明	类型：PUZ







《仓库番》可算是超弱智但极受欢迎的益智类经典之一。说它弱智，是因为和现在华丽的游戏相比，它确实显得很惨；但如果你没有较高的智商和很好的逻辑性，这款益智游戏你也是玩不转的。玩家往往要谨小慎微、步步为营，大有一招棋错、满盘皆输之感。其实小烛对这款游戏印象深刻的原因并不是它有多好玩，而是就是因为它，老爸才跟我抢GB玩的！（哭）小烛开始只是想让老爸知道什么叫游戏，没想到他居然上瘾！起初他还需要我教他，可这么简单的游戏玩一会儿就会，之后就鸟尽弓藏、兔死狗烹了。你说我这不是自找苦吃么？不过话说回来，老爸玩的还是不错的，很多高难的关卡他都一一攻破了，的确是有两把小牙刷……

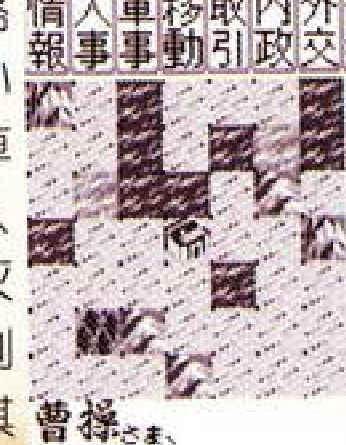
三国志

发售：1992	容量：2M
厂商：KOEI	类型：SLG





是游戏玩家就应该知道这款游戏吧，什么？你不知道？开玩笑嘛。既然是光荣的招牌游戏，其经典度自然不容置疑。小烛刚刚接触这款游戏时，不用说自然选的是拥有三座城池一堆名将，而且能轻易找到倚天、七星、的卢、玉玺的曹操曹孟德了！我现在仍记得选择此君主的基本战略路线：开始后先灭刘备，收赵云、张飞，再与孙权同盟以确保其不主动进攻。之后灭了那个粮草充足却养了一堆白痴的袁绍，再让关羽配倚天、赤兔，赵云配七星、的卢，则凭此二人尽可以灭西凉马腾，杀汉中张鲁，败西川刘璋，废荆州刘表，最后再集中精力与孙权展开大决战。纵使其有周瑜、黄盖、甘宁、陆逊，又岂能敌我关羽、张





飞、赵云、马超、黄忠？（汗，老曹有典韦、许褚不用，非抢人刘备的五虎）灭了东吴，则统一大业可计日而待也。（笑）当然这只是菜鸟的玩法，等日后玩得好了，自然要寻求高挑战性。渐渐的，难度指数选择"5"，君主选200年的张鲁或刘璋已经成为我的习惯。一点一点地建设自己的国家培育自己的武将才是真正的玩法。但即使你将该游戏通关一百遍，你也无法做到不论选哪位君主都可以将游戏爆机，为什么？因为选189年时有一位君主叫陶谦，这个糟老头子连个儿子也没有，这叫人怎玩啊？如果选他，不出几年你保证会因为没有后继君主而导致国家沦亡。放心，一定会死、死路一条、必死无疑。（笑）

口袋妖怪　金・银

发售：1999	容量：8M
厂商：NINTENDO	类型：RPG



这款游戏即便是不玩游戏的人也应该知道吧？什么？你又不知道？拜托，麻烦您给点面儿行不行啊，这不是成心拆我的台么。（笑）其实小烛并不是"口袋饭"，因为我最先接触的收集+培育RPG是《DQM》，所以便成了个"DQM饭"。而且小烛在心底坚持一个信念——《口袋妖怪》是跟《DQM》的风而做的！（此纯属阿Q心理，各位大侠不要在意）至于收集、集齐所有妖怪这等艰难之至的事情，更不是我辈等闲之力所能及的，所以小烛便匆匆通一遍关就放手了。其实也不是匆匆，本菜鸟曾在一个地方被困好几个小时。关于"口袋"的评论比比皆是，在下就不在这里班门弄斧了，还请各位见谅。



双截龙

发售：1988	容量：8M
厂商：TECHNOS	类型：ACT



"Double Dragon"！曾在FC时代红极一时的名号！GB版的自然无法与GBA版的相提并论，但作为一个清版过关游戏，也算蛮出色的。招数就当时来说不算少了，棍子链子等道具也是应有尽有。而且个人认为主角的皮肤做得倒是蛮有质感的。经本人精密测试，在消灭一个敌人时根据所用招数不同所得的分值也是不同的。而分值关系到加命，所以小烛便一直用得分最高的招数，还立誓到某个BOSS之前若不加两条命就从头在来，现在想来还真是感动（又感动）。不过，小烛觉得那招真是阴哪，你想想，有光明正大的中国功夫不用，非去揪人家头皮，这不是阴是什么？行，你揪就揪吧，还要用你那铁膝盖去磕人家那白白的脸蛋，这不是阴是什么？好，你磕完就得了，还怕人家不死，非要再来个过肩背，这不是阴又是什么？不过不知遇到光头的敌人怎么办？揪他头皮？（笑）



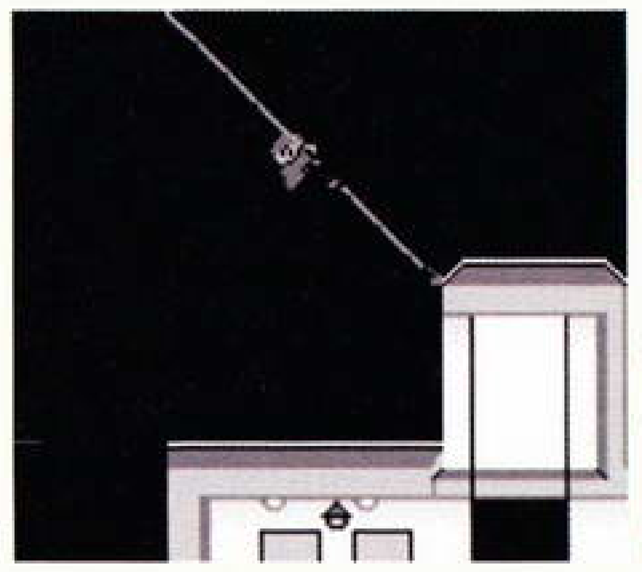
电梯大战

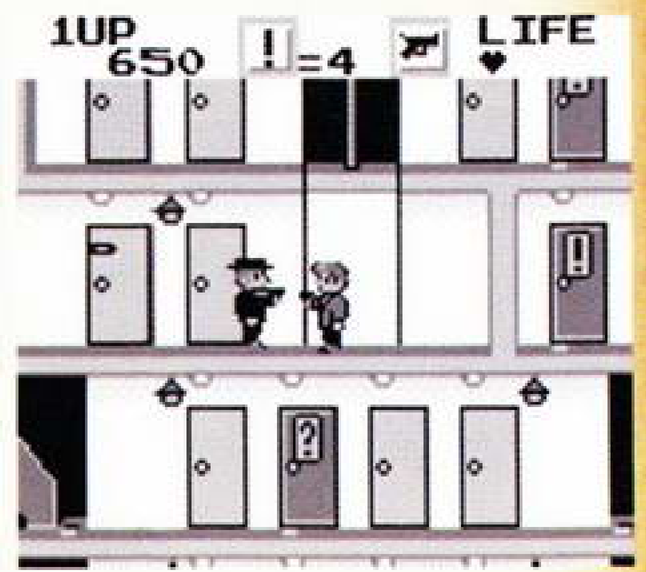
发售：1991	容量：4M
厂商：TAITO	类型：ACT

一提起这个游戏，就不得不提小烛独门原创的超级绝世加命大法。其实也没有那么悬乎，只不过比一枪一枪地杀人加命要快那么一点。到底是什么方法呢？经本人精密测试，在消灭一个

敌人时根据所用招数所得的分值也是不同的。其中用各类枪弹杀人所得的分值最低，在与敌人对面时跳过去把他撞死（汗）所得的分值略高，而用电梯把敌人轧死所得的分值则当属翘楚（不愧为电梯大战）。于是！天下第一的加命大法就此诞生了！只要你找到一个电梯的下落点，并在此乘上电梯，然后再控制电梯上上下下，只要不离地面太远就行，接着最下层就会无限出现敌人，有时一下有六七个，这时你只要忘掉人性，看准机会把他们统统轧死就行了。有时还可以一下轧死好几个，非常爽。眼看着那些小人儿一个个无奈的被电梯压缩，再压缩，配上一声声特殊的音效，我就好象听到他们的骨头”支支“的被一点点碾碎，最终化为一堆肉酱……（BT）





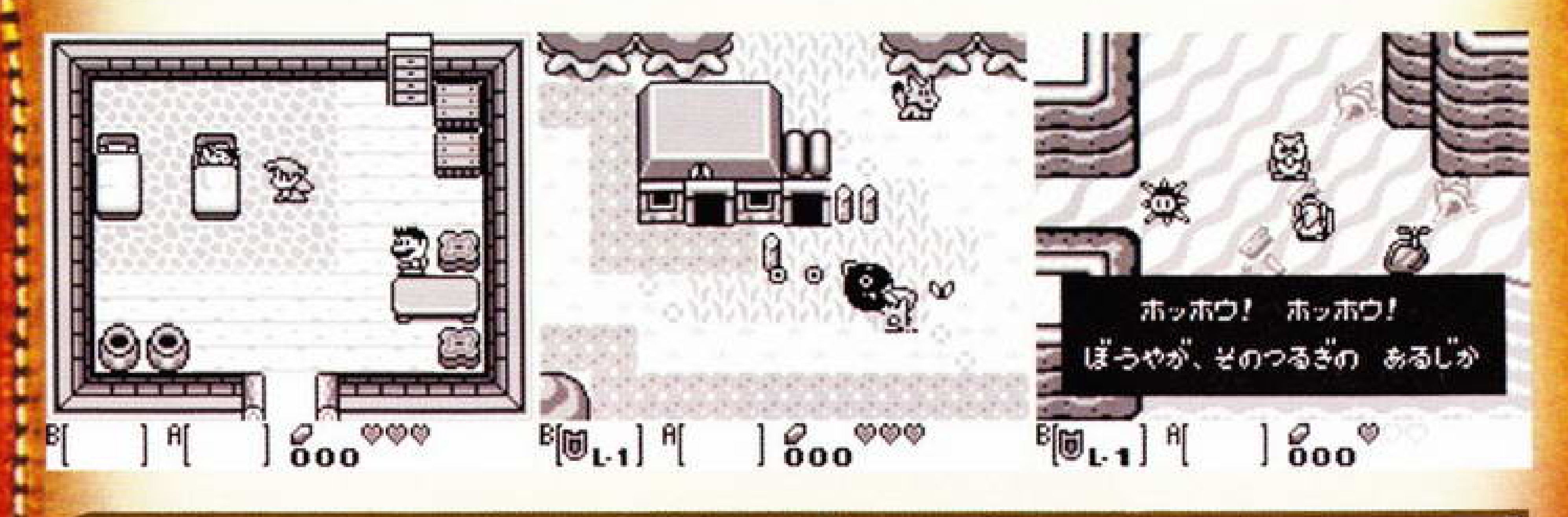


塞尔达传说　梦见岛

发售：1993	容量：4M
厂商：NINTENDO	类型：A・RPG



《塞尔达》是公认的精品，这点无庸置疑。对当时的小烛来说，这款游戏可以说是难到变态。在之前我是没见过解谜游戏的，但凡RPG就是迷宫，直到遇见《梦见岛》，才让我开了眼，以至于当时逢人便说：”哎呀，你还玩那低级的迷宫游戏哪！那是小孩玩的！现在的RPG都是解谜！解谜你懂不懂？……“接着就说了一堆《塞尔达》中的谜题。（不知大家听到这段话有没有扁我一顿的冲动）和上次鱼兄的遭遇一样，小烛也是在第二关拿BOSS房间钥匙时被卡住了，当时还以为是程序出错了，这里根本没法过（汗）。但纵使它难到变态，也难不倒我这个聪明得变态的神人（屁，其实也就是蒙的，当看到一个宝箱从天而降时，自己还大吃一惊呢）。还有一个地方就是第4关，怎么也找不到BOSS房间的钥匙，急得我都不想玩了。于是只好找来攻略，但那破攻略说的太含糊（要是UCG的攻略估计就不会这样了），精疲力尽的我只好放弃了。这无疑是个巨大的遗憾。但这也让我明白了一个道理：解谜游戏就是这样，顺利时行云流水，酣畅淋漓，可一旦卡住，就会令人顿生残念，最后甚至半途而废，而这也是解迷游戏的魅力所在。

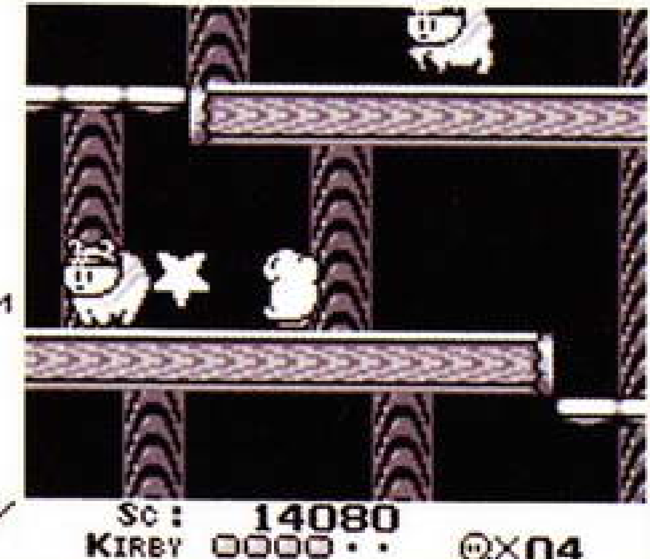


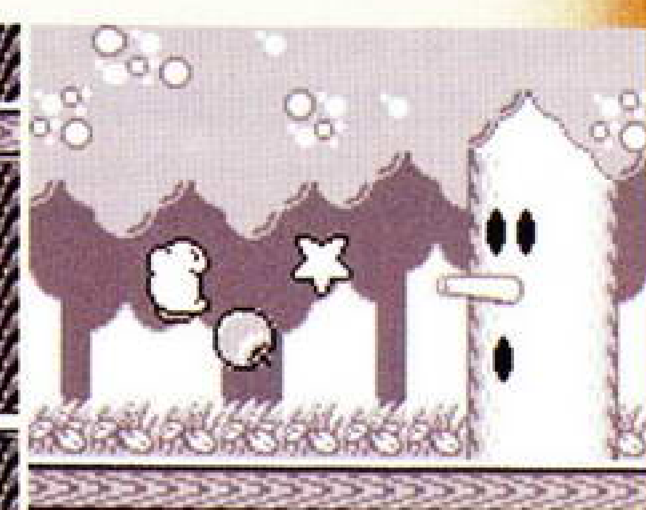
星之卡比

发售：1992年	容量：2M
厂商：NINTENDO	类型：ACT

卡比可以算是最可爱的游戏主角之一了吧?（如果哪位仁兄认为瓦里奥比卡比更可爱，那在下自然拜服）”看到那胖乎乎的身体，我真忍不住想上去戳两下，看看会不会发出‘噗叽噗叽’的声音……”（某编语）卡比的用处是非常多的，比如可以当毛巾擦手、可以当蹦蹦床、可以当沙袋（谁忍心?我跟他拼了！）、可以当摆设……总之用处多多就是了！（笑）小烛玩这款游戏是已不是菜鸟了，觉得很简单，便以为自己的水平非常高，后来才知道着本来就是给小孩玩的游戏。当初GBA的复刻版发售时小烛还特意把这盘卡找出来回味了一下，感觉又是别有一番风味。现在不玩这卡了，就把此卡送给了一个小孩，好让他从小培养对卡比的感情。现在《镜之大迷宫》已经发售了，果然又是一款经典作品。





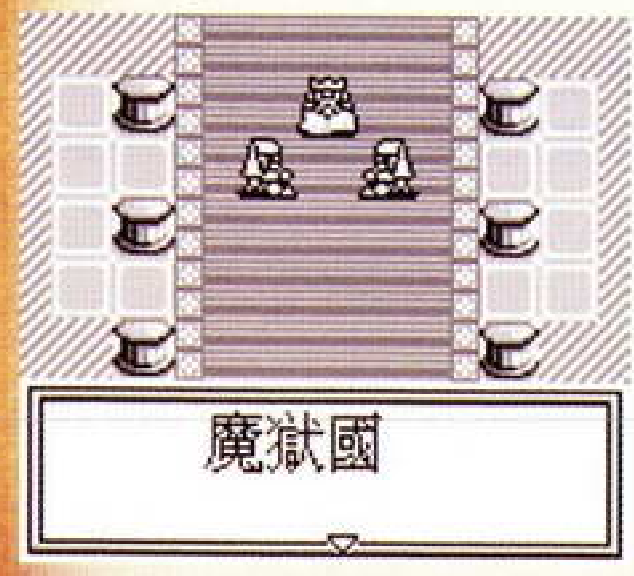


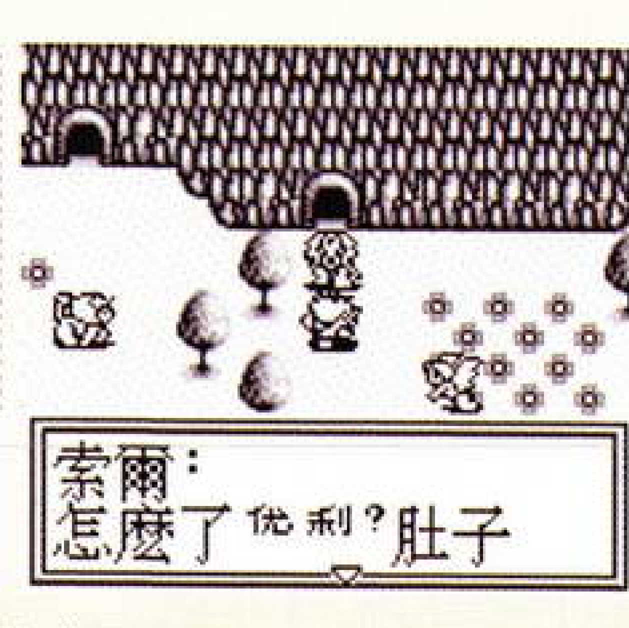
口袋王国

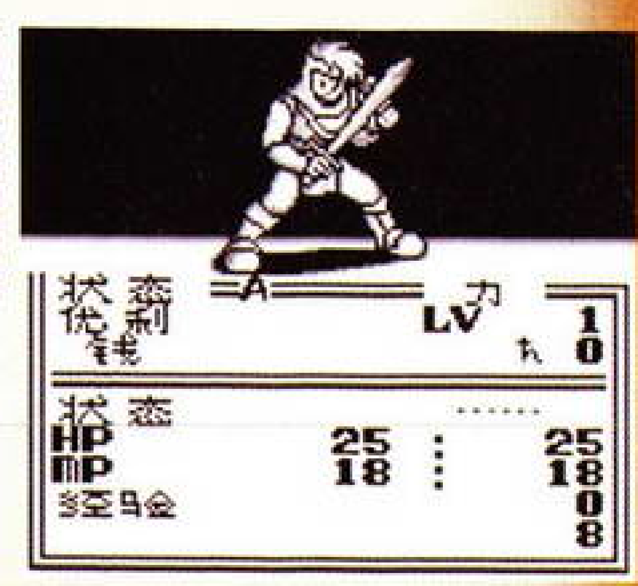
发售：不明	容量：4M
厂商：ATLUS	类型：RPG



“口袋王国?”“什么是口袋王国啊?”告诉你吧，它就是《真·女神转生》，知道怎么回事了吧，又是JS。小烛在玩此游戏之前曾闻《口袋妖怪》是掌机玩家不可不玩的佳作，就千方百计地寻找这款游戏。有一天去换卡，看到一盘印着皮卡丘、小火龙等口袋妖怪并署名“口袋王国”的游戏，便以为这是《口袋妖怪》的加强版之类的，心想一定要搞到手。试玩时我还觉得挺不错的呢。因为一直就对《口袋妖怪》只闻其名、未见其身。在讨价还价时，那个可恶的BOSS居然狮子大开口让我加35元！我在心里痛骂：想死啊你，35元我都可以再买盘卡了。可当时就是那么鬼迷心窍，非那卡还不要了。于是，我说用两盘卡换还要加多少钱，那天杀的BOSS居然说20！我心想你敲诈啊你，可最后还是以两盘卡加15元的价格买下了，其中还有一盘是《圣剑传说》呢！在回家的路上，我幻想着自己是税务局的，有一天那个BOSS有偷税行为，我便大义凛然地抄他的店，他就抱住我的脚说：“大哥，您饶了我吧……”（阿Q精神再现）到家之后我也没查觉出来这不是《口袋妖怪》，待后来知道了一气之下把这卡换出去了。这次挨宰是本人有史以来最严重的一次，连我自己都要赞叹那JS宰得漂亮……果真是“天下最毒妇人心”啊！







终于说完了……呼……各位也跟我甜蜜了一次吧。小烛的掌机史就是这些了，各位有钱的捧个钱场，没钱的捧个人场吧，没什么事的话我就先闪了........

文：binbin30　编：马修

SMS2—月光宝盒详细测试

《掌机王》第九辑给大家介绍了圣嘉的第二代记忆棒SMS2—月光宝盒，这次将由binbin30给大家作详细专业的测试，而本期所用的SMS2是比上期的2.0版又有所改善的2.2版，除了官方所说改善了兼容性问题，其顶端的数据指示灯的光也柔和了不少，不那么刺眼了。这篇SMS2—月光宝盒的详细测试希望能让大家对这款全新的记忆棒有更深的了解。

早在一年前，圣嘉游戏机周边厂家就推出了GBA（SP）用记忆棒产品。产品上市后获得了市场的认可，其产品价值也得了到玩家的肯定，但是后来其他厂家也推出了类似记忆棒功能的相关产品。为了杜绝记忆棒再次被翻版，圣嘉开发出了采用密匙验证技术方式来保护自身知识产权的记忆棒二代产品——SMS2—月光宝盒（以下简称SMS2）。

一、外观篇

SMS2的外包装

这次的记忆棒从严格的意义上说已经不再是以前那种记忆棒的外观了。这次的外形非常像《口袋妖怪 火红·绿叶》赠送的无线通讯器的造型，也许这样的造型会给人感觉比较稳定的印象。

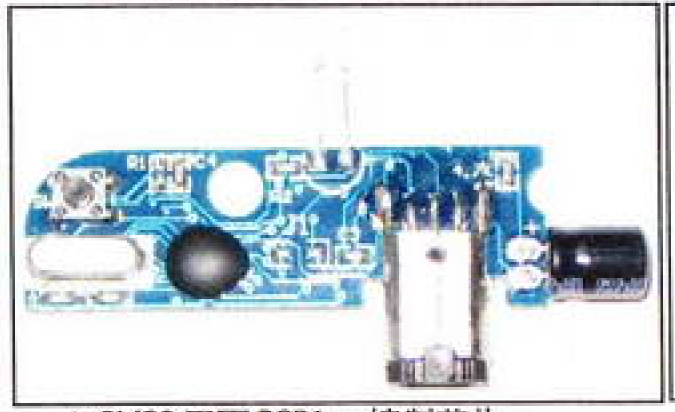
不过这样的外形对同时使用充电器来说造成了一定影响，不过好像插着记忆棒充电的玩家应该不多吧？笔者最先拿到的SMS2是2.0版本，没过几天后就收到了2.2版本的SMS2。据官方的说法是2.2版本改进了兼容性问题，看来圣嘉对这次的SMS2是非常重视的，快速的发现问题并且解决问题的做法是玩家非常希望的。还有一个需要提醒各位玩家注意的是这个产品的说明书是藏在产品盒子的最里面，大家要注意找找，不要认为没有说明书哦。

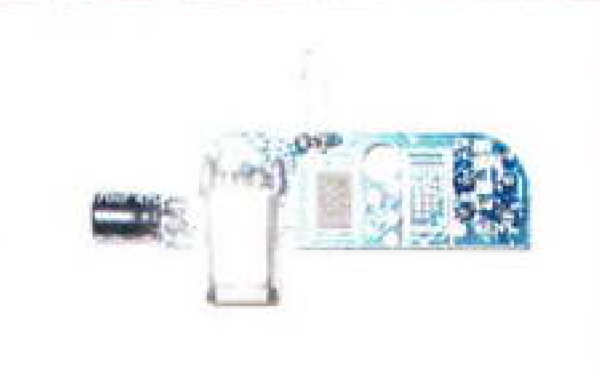


▲SMS2—月光宝盒，上面是2.2版本，下面是2.0版本。

二、硬件篇

想必玩家都希望能够看到SMS2内部到底是什么样子的吧？笔者就给大家看看SMS2的真面目。


▲SMS2正面PCB1 —控制芯片。


▲SMS2背面PCB2 — FLASH芯片。

通过正面PCB1图片就可以发现SMS2的控制芯片（图片中黑色圆圆的东西），是采用定制ASIC来制作的，采用ASIC方式能够有效的降低成本、降低功耗；但是采用ASIC方式也有一定的不足，当产品没有完善的时候，一旦发现错误，就得重新制作ASIC。背面PCB2图片中记忆用的部分是采用FLASH芯片，这个芯片是硬件封装的，可以保证存档记忆的稳定性。这样看来，性能介绍上面所说的保存十年数据也绝非空穴来风，是建立在硬件基础上面的，而对于保存在SMS2里的存档，玩家可以放心了。

三、测试篇

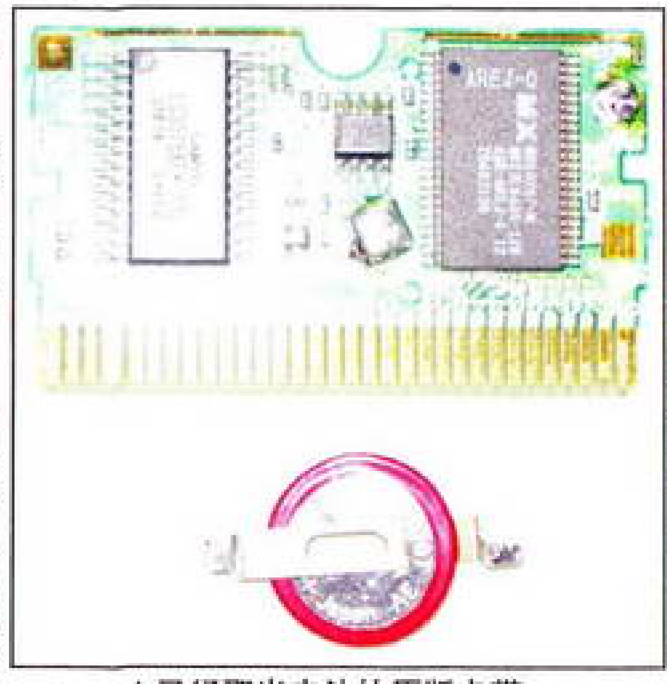
测试平台介绍：4M的2.2版本SMS2—月光宝盒。测试中使用“我们的太阳”限定版GBA SP进行测试。其中测试的卡带包括：原版卡带、普通卡带、EWIN烧录卡、EFA烧录卡、GBA LINK ZIP烧录卡、EZ2PS烧录卡、EZFA烧录卡。测试中主要测试SMS2的任意复位功能键是否能够起到返回菜单界面并且正常保存记忆。还有兼容性的测试，看SMS2是否能够支持上述烧录卡。（因为该产品没有明确说明能够支持烧录卡，所以我们需要进行这样的测试。）测试的

游戏都是经过验证的ROM。

原版卡带测试：测试的原版卡带是《战斗网络 洛克人EXE》，首先测试把卡带的存档保存到SMS2内。开机的时候按SELECT+START后就成功地进行存档保存。

之后把原版卡带的电池去掉后，看其存档能否正常读取到卡带里。

再把存档从SMS2里读取到没有电池的原版卡带中——成功了！之后测试没有电池的卡带保存存档，然后通过任意复位键返回SMS2菜单进行备份存档的操作，也能够成功记忆。所以SMS2对原版卡带的支持还是非常好的。


▲已经取出电池的原版卡带

普通卡带测试：国内的普通卡带版本非常多，所以笔者测试的卡带不能够代表所有的卡带都能够正常支持，测试普通卡带的游戏有：《恶魔城 晓月圆舞曲》、《最终幻想战略版》、《SD高达G世纪A》、《口袋妖怪 红宝石》中文版。这些游戏都能够正常地记忆、提取存档。使用SMS2的任意复位功能也没有任何问题。如果普通卡带内没有SRAM记忆芯片，用SMS2也是没有记忆作用的。所以SMS2电池没也能保存存档的前提是卡带的存档电路是完整的。

EWIN烧录卡测试：EWIN烧录测试的游戏是《口袋妖怪 火红》、《星之卡比 梦之泉》。首先在游戏中保存存档完毕后通过任意复位键返回SMS2菜单备份存档。因为《口袋妖怪 火红》在游戏中没有存档消除功能，所以通过EWIN烧录软件在PC端把存档删除，然后使用L+A的方式冷启动进入游戏（如果不采用此方式进入游戏，游戏卡检测项目会成为EWIN OS，不能完成备份存档操作），再按SELECT+START进入SMS2把存档读取到卡带中。进入游戏后，发生了存档不正确的游戏界面提示。然后进行《星之卡比 梦之泉》存档测试。备份游戏存档到SMS2后，在游戏中把存档删除后再把SMS2里的存档读取到卡带中，这个游戏存档正常读取。但对于特殊记忆格式如1M FLASH格式的游戏由于烧录卡不同的处理方式会让SMS2的备份成为不可能的任务，《口袋妖怪 火红》存档的问题与《掌机王》第九辑发现的问题一致，这个应该属于烧录卡的范畴来说明了。


▲SMS2读取EWIN烧录卡《口袋妖怪 火红》存档失败。

EFA烧录卡测试：测试游戏是《口袋妖怪 火红》、《SD高达G世纪A》。先测试《口袋妖怪 火红》，把存档备份到SMS2后，提取存档到EFA烧录卡中。备份存档的方式都是按B键冷启动进入游戏后按选择开始来进行，测试后发现一个奇怪现象，那就是1M FLASH存档错误，而且游戏ROM本身也不能够进行正常存档了——而在没有备份存档之前是能够正常存档的。看来这样的结果应该是SMS2的读取操作对EFA烧录卡产生了影响，所以笔者在这里提醒使用EFA烧录卡的玩家如果在玩《口袋妖怪 火红》的时候一定不要使用SMS2来备份存档，不然你的存档就灰飞烟灭了。《SD高达G世纪A》测试存档能够正常的备份及恢复操作。看来对于EFA，通用存档格式的游戏SMS2都能够正常支持，但特殊格式记忆的游戏支持SMS2还是有障碍。


▲EFA的《口袋妖怪 火红》备份后游戏存档不能。

GBA LINK ZIP烧录卡测试：测试游戏《星之卡比 镜之大迷宫》和《口袋妖怪 火红》。先测试《星之卡比 镜之大迷宫》。游戏中先保存存档，然后按任意复位键返回SMS2菜单，存档正常保存。游戏中消除存档后，再读取到卡带中，游戏存档正常恢复。之后进行《口袋妖怪 火红》的测试，这次火红能够正常备份及读取存档——这个现象就说明了一个问题，因为ZIP烧录卡是使用软件补丁存档方式的，所有的游戏存档都转换成为SRAM方式来保存的。也就是说SMS2保

▲ZIP烧录卡的备份存档界面，游戏名都是EDIY Studio。

存的ZIP卡带格式都是转换后的SRAM格式，从这样的结果看还是软件补丁的存档方式兼容性更好。目前看来SMS2支持的烧录卡就属ZIP卡带最好了，不过ZIP卡带本身就包含有SMS功能。在ZIP卡上需不需要购买SMS2那就是玩家自己考虑的事情了。

EZ2PS烧录卡测试：测试游戏是《星之卡比 镜之大迷宫》、《口袋妖怪 火红》。《星之卡比 镜之大迷宫》能够正常地备份存档、提取存档。而《口袋妖怪 火红》的存档备份情况就跟EWIN、EFA一样存档能够保存，但是提取错误。测试都是通过任意复位键来进行操作的，看来对EZ2PS卡带的《口袋妖怪 火红》存档的支持上，SMS2也失败了。（编注：这个应该属于个别现象，编辑部的EZ2PS用SMS2备分读取记录都很正常的。）

EZFA烧录卡测试：测试的游戏也是一样的。EZFA的测试情况出现了，使用任意复位键不能够进入管理界面的现象，所以EZFA的测试只能中断。看来SMS2对于EZFA来说只能是英雄无用武之地了。

四、测试总结

这次圣嘉推出的SMS2－月光宝盒。其功能介绍中的都能够实现。对应普通卡来说SMS2的功能都能够得到完美体现，但是对应烧录卡来说，因为烧录卡不同及特殊存档支持方式不同，造成SMS2的存档备份功能不能够做到100%的成功备份，而SMS2对于EZFA还不能支持。不过烧录卡本身存档丢失的情况相对普通卡来讲几率降低了很多，因为烧录卡普遍使用充电电池来维持存档的供电，不会像普通卡那样这么容易丢失存档。测试中发现SMS2的指示灯总是不停地在闪烁，这么说也就是你在运行游戏的时候，SMS2也在消耗一定的电能。不过了解到其采用ASIC控制芯片耗电量应该很小，对于不想经常拔插记忆棒的朋友来说这点消耗应该不算很严重的问题——存档的丢失才是重要的问题。使用SMS2的时候不能够充电是因为记忆棒的外型发生了变化。烧录卡总在不停地更新，这次记忆棒也来了个全面升级。惟一让笔者感到遗憾的就是任意复位功能并不是像即时存档那样可以使记忆存档。如果SMS2的下一代产品能够达到即时存档的效果，那就是玩家的福气了！

马修： SMS2是近期国内掌机周边的一大热门话题，经过两期的介绍与测试，我们总结出其软复位功能对EZFA是不支持的，对EFA和EWIN的1M FLASH记忆方式的游戏不支持，而对于EF2PS，编辑部和作者测试出了不同结果，对于大多原版卡、普通卡以及GBA LINK ZIP、MAGIC、XG2T以及灵锐卡这些烧录卡，SMS2都能完美地支持。虽然目前烧录卡中大多实现了SMS功能，但因为SMS2所具备的支持任何游戏软复位以及不同卡带间实现记录共享的先天优越，因此即使对于烧录卡用户，该款周边也是值得考虑的。（再次提醒EZFA用户，软复位功能不支持EZFA烧录卡。）最后，马修给大家介绍如何来用SMS2来鉴别烧录卡是否为硬件支持1M FLASH功能，以《口袋妖怪 火红》为例，如下图所示，靠软件打补丁生成的备分文件的ID大小为249，12H；而靠硬件支持生成的1M FLASH存档备分文件，ID大小为497，类型是23H（注：用第一代SMS记忆棒看不出来）。

▲软件打补丁记忆的《口袋妖怪 火红》的存档备分文件。



▲硬件支持1M FLASH记忆的《口袋妖怪 火红》的备分存档备分文件。

硬件短消息大杂烩

5月份对于掌机玩家们来说无疑是过了节日一般的快乐，NDS和PSP两大新时代掌机在同一天公布，不过E3的掌机都作为重头栏目放在前面了，不过各位放心，硬件短消息大杂烩照样会烩给大家一些新鲜好玩的东西。



双色调限定版SP



所有颜色组合中，最能体现出强烈对比视觉效果的就是黑色和白色了，而下面介绍的这款酷酷的GBA SP就是来体现这种强烈颜色对比视觉效果的，不过并不是简单地涂成黑色白色就简单了事，而是颇具金属风格的铂金白和玛瑙黑双色相间，看起来不仅时尚，而且相当高贵。目前该款限定版在国外网上商城和其他GBA SP一个价格，都是99美元，折合人民币820元左右。

复古风劲吹 NES纪念版SP即将发布

GBA SP漂亮的造型最适合换各种各样的外壳了，除了各种时尚的、前卫的不同颜色主机以及限定版外，怀旧风格的外壳也大行其道，红白机限量限定版以及与十款FC《FAMICOM MINI》一同推出的FC纪念版SP都让老玩家大为热衷，而此次介绍的NES（美版FC）限定版，便是与美版的《FAMICOM MINI》共同推出、机身涂装为NES手柄的颜色的新的GBA SP，看起来很漂亮的，主机定价是99美元，而一同发售的《FAMICOM MINI》卡带，也采用NES游戏卡的风格包装。



▲NES纪念版SP。



▲NES手柄。

欧美《龙珠》大受欢迎 龙珠版SP机壳现身



《龙珠》不仅在中国和日本有着经久不衰的人气，在美国也大受欢迎。雅达利的《龙珠Z：悟空的遗产2》在美国获得了相当高的评价和销量，而相应的周边也出了不少，这个龙珠版SP机壳便是其中之一，给自己心爱的主机换上这样的主题外壳，也确实很有个性。

《银河战士》大行其道 萨姆斯战斗服SP外壳发布

近来《银河战士》人气飙升，而随着赛车女皇森下千里加盟拍摄的《银河战士 零点任务》的精彩预告片，更使得游戏及其主角萨姆斯的人气高涨，任天堂会员俱乐部为纪念5月27日在日本发售的《银河战士 零点任务》，还推出了为会员更换“萨姆斯强化战斗服”版SP外壳



的活动，外壳涂装就是萨姆斯战斗服的红、橙双色外壳，而在主机按键面右下角还有相关的图案——看起来确实很漂亮啊。




▲赛车女皇森下千里，右图为扮成萨姆斯时的上妆后照片。

GBA、SP 用太阳能充电器

说起太阳能电池大家都不陌生，记得上世纪 90 年代初就有了太阳能电子表一类的小东西，下面说的这款 GBA、SP 用太阳能充电器就不同了，该款充电器内置1000mAh的充电电池，外表上看该充电器和SP一样可以折叠，展开后可以大面积接受阳光，两个插头一个用于 GBA ，一个用于 GBA SP。除了阳光，用室内的灯光同样可以充电，如果在阳光下用这个周边来玩《我们的太阳》也许会是非常爽的……



这款太阳能充电器在国外网站有售，报价 22 美元，折合人民币大约 182 元。

GBA 全球卫星定位系统现身 一年前的传言逐渐浮出水面

GPS，即全球卫星定位系统，以全天候、高精度、自动化、高效率等优点及其所独有的定位导航、授时校频、精密测量等强大功能，使其越来越广泛地应用到如船舶应用导航、飞机航路引导、城市智能交通管理、消防医疗部门的紧急救援及野外探险导引等众多的民用领域和军事领域，成为继 GSM、互联网之后全球第三个新的IT经济增长点。而此次E3展上的众多便携娱乐设备也大都具备了 GPS 系统，甚至准备将该系统应用到游戏中，不过作为此次 E3 便携娱乐设备焦点的 PSP 和 NDS 都不具备这种功能——想远了，我们自己手头的 GBA SP现在就即将通过搭载硬件实现GPS功能了，使用该款周边后，我们就可以用 GBA SP 来搜寻自己的位置以及检索当前所处位置的地图了，该周边还附带了保存照片的功能，可以用做照片簿来使用。该款周边的预售价格嘛……199美元（折合人民币1650元左右）！这可是NDS的网上预定报价啊，而一台GAB SP也不过99美元而已，不过去年就流传一则消息说任天堂计划要开发一款应用到GPS功能的游戏，现在看来好像也不是空穴来风哦。





GBA 动画播放引擎开发完成 大量动画片随身看

不少玩家可能注意到，最近的新游戏中有不少是256M的动画片——这就是著名的Majesco公




司新近开发的动画播放技术，可以播放45分钟优秀画质或90分钟普通画质的动画片，这项技术采用的是标准的任天堂卡带外形以及标准的DVD操作界面，目前已经有Cartoon Network、Nickelodeon、4Kids等众多的动画公司加入，而近期又推出了高画质（相对而言）的《索尼克》动画片。而Majesco官方网站也称，他们已经取得《龙珠GT》的播放权，GBA版的《龙珠GT》动画正在制作之中。这项技术得到了任天堂公司的大力支持，将大受欢迎的人气动画TV版《宠物小精灵》(《口袋妖怪》动画片)加入到GBA电影卡产品系列。《宠物小精灵》动画系列同样采用高画质，定价19.99美元的“影像套装”定于6月21日推出前两套，每套将包括TV版《口袋妖怪》动画片的两集。一套包含有《Playing With Fire!》和《Johto Photo Finish》两集，另一套则包含有《A Hot Water Bottle》和《For Ho-Oh the Bells Toll!》两集。

任天堂北美市场与合作部执行副总裁乔治·哈里森称赞这项技术时说道：“即使以那些最伟大的标准来判定，这一次的具有影响性的革命也将成为GB品牌里程碑。”

目前已推出的有《超级海绵巴伯》、《精怪双亲》和《索尼克》，想必不少玩家都看过了，前两部虽为普通画质，但速度与动作表现得非常流畅，而动画本身也非常搞笑，没看过原作的各位不妨看看；而《索尼克》采用了高画质，画面非常漂亮，尤其那DVD式的动画菜单，看了真会吃一惊哦。



GBA照相机

各位都还记得LIKY那个GB相机吧？那可绝对是游戏周边中的珍品啊——倒不是因为多好，而是因为国内实在是太难见到。下面给大家介绍的这款周边则是GBA相机，具有8MB的内建闪存，可以存26幅以上解析度为30.7万像素的照片，可以在任何环境下拍照，具有调节色彩对比功能，还可以让9幅图片同时显示，也可一幅幅单独显示，可以随时删除相片，还支援USB上传图片到电脑，而价格只有24.9美元，应该是很适合，不过如果插到GBA SP上来拍照，似乎要把SP倒过来的说……

SP迷你宝箱

大家看这是什么，宝箱？哪里嘛，只是一个装GBA的盒子而已，不过将GBA SP装进这么漂亮的盒子里，也算对得起自己的爱机了。这种SP迷你财宝箱售价9.99美元，相当于人民币80多元哦——不过这种SP迷你财宝箱在国内也看到有卖，价格40多元。



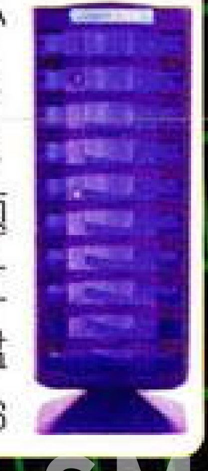
SP百宝箱

刚才那个迷你的财宝箱看完，各位再来看看这个号称百宝箱的周边，图片上看，里面装了GBA SP、卡带、还能装很多周边——对于热爱掌机的玩家来说，这样的箱子也的确称得上是百宝箱了，这款SP百宝箱售价14.99美元，换算成人民币，大约要150元钱呢。



GBA卡带迷你柜

GBA发售了3年多了，每个GBA(SP)玩家想必也都收藏了不少卡带，零散着放看着乱不说还容易找不到，下面这个周边就是解决卡带放置问题的，外表看这款周边像一个小小的立式柜，有十个小抽屉正好用来放十盘卡带，这种迷你卡带柜网上报价是6



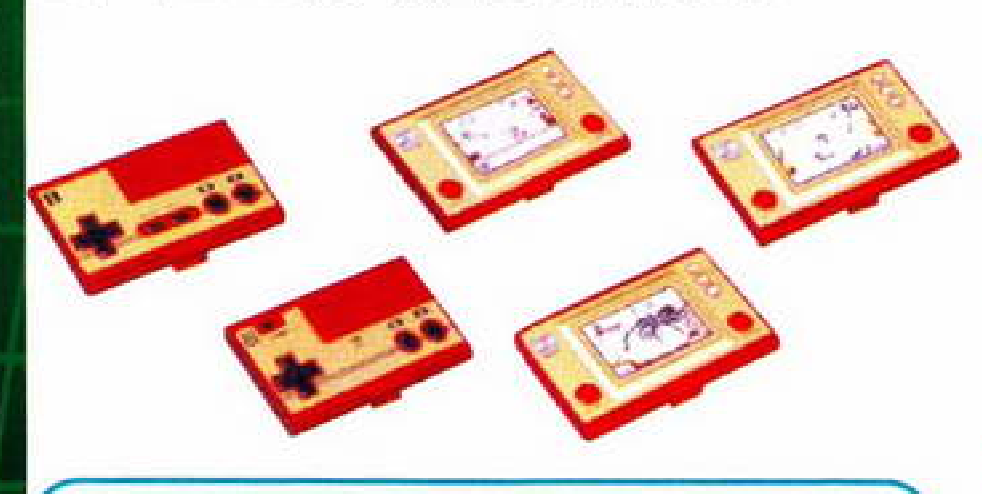
美元——也将近 50 元人民币哦，不过大家别怕，这个是香港网站对老外的喊价，在国内出现这周边不会贵的。

SP 后盖螺丝专用螺丝刀

这个也是香港网站对老外卖的东西，专门用来拧开GBA SP电池盖的小螺丝的，价格 5 美元，算成人民币就是 40 元还多——实际上，香港网上商城对外报价都是很贵的，在国内无论如何也卖不到这个价格，GBA后盖螺丝虽然太小使一般的小螺丝刀没法拧开，但用修表用的小螺丝刀能够拧开，而修表用小螺丝刀一般不单卖，都是和型号稍大一些的放一起卖，像马修的六把小螺丝刀，整盒花了 40 多元，不过配合一个 Y 字螺丝刀完全可以把 SP 彻底拆了再装起来……

游戏怀旧主题卡片盒

大家看下面这几个是什么？不是FC手柄和 Game & Watch 吗——错了，这只是装名片一类的卡盒而已，不过把卡片盒这么作起来也确实有创意啊，随着一次次FC20周年纪念活动的举行，人们对FC以及过去游戏岁月的怀念也越来越高涨，除了怀旧主题的主机和游戏以及这些卡片盒，还有类似外形的计算器呢。



亦真亦幻 E3 前后流传于业界的传言

网络给人带来及时信息的同时，也更加让人迷惑起来，因为还有无数条流言从世界各个论坛上被当做真事公布流传开，这些传言都做得有鼻子有眼，除了在官方网站找不到相关讯息外，其余各处都足以乱真，何况有时确实是一些官方网站绝对不会放出但却被泄露的商业机密——这样的消息当然很少，更多的是无根据的传言而已，有些包含了玩家们的期盼，而有的则纯粹是一些无聊者的恶搞之举。

1. 微软旗下子公司加入 NDS 游戏制作阵营

索尼进军掌机市场的利器 PSP 在 E3 上终于展出，这一步的成败对于SCE甚至整个索尼公司都是相当重要的，毕竟PSP还决定了UMD未来市场上的认知度。而传言大概因此而起——索尼在游戏市场强了，在掌机市场没有任何表现的微软，便通过让旗下游戏制作公司参与到 NDS 的制作阵营加强 NDS 的软件力量从而达到遏制索尼在掌机市场的扩张，而最著名的公司，就是曾经离开任天堂投到微软旗下的 Rare。事实上，Rare 在离开任天堂以后，也开发出诸如《Banjo Kazooie》、《军刀之狼》这些相当不错的作品，因此这次 Rare 给 NDS 开发游戏几乎没有人怀疑过。不过，5月25日，忍无可忍的微软终于发布了消息辟谣：Rare不会给NDS开发游戏，以后的主要工作重点将是在 Xbox 及 Windows 游戏的开发上，但还会继续给 GBA 开发游戏。这段传言虽然只流传了一周，但绝对是近期炒得最火的话题。



▲Rare即使在离开任天堂后，也仍为GBA开发了数款品质很高的游戏。

2.NDS、PSP 在欧洲发售时间及售价确定？

这则传言出自英国游戏产业出版行业的一份报告，报告中说，2005 年 3 月 18 日，NDS和PSP两种新的掌机将运至他们横跨欧洲的各个销售店。虽然在复活节周末之后一直是游戏市场的忙碌时间，但两家公司都宣称他们的掌机彼此不会竞争，不过要让人一下买下两种机器，





也实在不大可能。而新闻媒体也都在进行着关于两款掌机价格的预测还进行了统计，统计结果是任天堂NDS将在149欧元～199欧元（折合人民币大约在1400元～1870元)之间的某个价位，而PSP则是300欧元～375欧元(折合人民币大约为2820～3520)之间。

实际上，两款主机的定价和发售日期并未正式地公布出来，以上不过是猜测，不过网上商城的预定业务已经开始了，在E 3 期间，Gamespot就与知名度相当高的网上商城EB合作推出了NDS预定业务，预定价格是199美元（约合人民币1650元），预定采用多退少补的方式，当NDS到货后将迅速运抵预定的玩家手中；而PSP，在国内一些网上商店居然报出了1500元人民币的预定价……呃，PSP真要是这个售价的话实在是太好了，呵呵。



▲小神游GBA。



▲瓦利欧寻宝记。

3.小神游GBA即将上市

这是在火爆的5月下旬又一个国内游戏网站、论坛成为焦点的传言，该消息有两个版本，一个最早出自某网上电玩店，还放出了图片，之后便被各大网站论坛转载，不过几天后，某网上电玩店因为拿不出有力的官方证据，只好宣布该消息未经确认而需进一步证实；相比之下，另一版本的则更具爆炸性：行货GBA小神游惊现广州！而作者称实地拍摄的照片居然和"6月发卖版"所用的照片一模一样！马修作为掌机爱好者，也一直在关注着这个消息，5月31日早，来自官方确认的消息，小神游GBA将于6月中旬上市！详细大家请看前面关于小神游GBA即将上市的特别报道。



▲来自于网路上的照片。

EWIN发布0.35版客户端程序 插件升级功能初步实现

EWIN烧录卡在上市前，官方就承诺将以各种插件来为烧录卡升级诸如直接烧录图片、文本等功能，经过几个月的努力，5月6日，在EWIN官方论坛公布的0.35版的客户端程序终于初步实现了插件升级功能。该程序的烧录界面可以选择简体中文界面，看起来非常亲切；而此次下载后的0.35版客户端程序的压缩包里还有三个插件，分别是增加的文本浏览插件chnview.bin、图片浏览插件bmp.bin和FC游戏插件nes.bin，使用时先将这三个插件逐一烧录到plugins目录下就可以使用升级后的直接烧录文本、图片和FC游戏的功能能够了，但此次之所以说"初步实现"，就是指升级的三个功能中使用效果都不尽人意，其中文本文档要把文件格式".txt"改成".chn"，而不少玩家并不知道修改文件格式；而图片浏览功能则缺乏对图片长宽比例的调节，无论图片实际的长宽比例，烧进去打开看就和GBA（SP）分辨率一样，使图片严重变形；而直接烧的FC游戏，又都全部会有黑屏、死机的问题。

这只是一个开始而已，希望EWIN官方能将插件功能继续完善强化，早日给用户们带来一款真正的全新定义的烧录卡。



另发布更正：《掌机王》第九辑在介绍EZClient 3.03时出现"所保存的SMS文件需要电池记忆的错误，在此更正如下，EZClient 3.03所实现的SMS记忆功能是将SMS文件保存在FLASH区，即同所烧录的游戏放置于同一区，无论记忆电池是否有电，保存在FLASH区的SMS文件都不会消失。

文：冰咖啡　　编：马修

月间汉化讯息台

5月对于国内汉化界来说，是一个比较特殊的时期，一方面有着五一长假，众多汉化者可以在休息期间有更长的时间扑在自己喜爱的汉化事业上；另一方面，汉化小组中占有相当比率的学生，却不得不放下正在汉化中的游戏而扑到学业上。即便如此，这个5月还是有精彩的中文游戏放出，下面我们就一起来回顾一下本月的汉化讯息。

5月1日


▲《ZOE 遗嘱》的战斗特写相当具魄力。



施柯昱汉化的《ZOE 遗嘱》放出，5月2日天使组汉化的《双截龙》中文版发布，两款游戏由于在《掌机王》第九辑已经介绍过了，在此就不赘述了。

5月13日

PGCG发布了两款汉化作品，一部是《舞之刃》——一款非常不错的动作游戏，该游戏的汉化集合了PGCG的众多精英，飞云、艾迪、安忻、黑武士、闪·纯静水、刘泪、二甲以及后期制作Youki、全球通全都参与了；另一部汉化作品《上海》则是PGCG新组员xcily的上手试验作品，虽然是第一次，但汉化得也很好。







5月16日

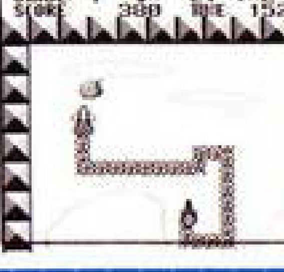
游戏汉化联盟的藏马将从网上偶然得到的三部中文GB游戏《彩虹战士》、《瓜瓜火龙》和《魔法球》放了出来。汉化者不明，不过三个游戏都相当好玩，《彩虹战士》是射击游戏，从云彩里打铃铛加强能力（兵蜂？）；《瓜瓜火龙》则是《贪吃蛇》的变形，把蛇换成了龙，而豆换成了火球，火球吃得越多龙的身体越长，也越容易自己撞了自己；而《魔法球》是用准星来射击一个小球打碎砖块使其找到出口的小游戏，弄不好可会出现大嘴怪捣乱哦。













5月中旬



又出现了一个恶搞版的中文《恶魔城月轮》，全称《恶魔城之三饶传奇》，剧情制作者叫做邱健华，是在施柯昱汉化的《恶魔城月轮》的基础上修改的，剧情非常恶搞——不过各位《恶魔城》的忠实FANS也不要为此记恨作者，而作者自己也曾在网上发言过，称这游戏本来是改着玩的，后来朋友要就给了出去，没想到一下流传开来……

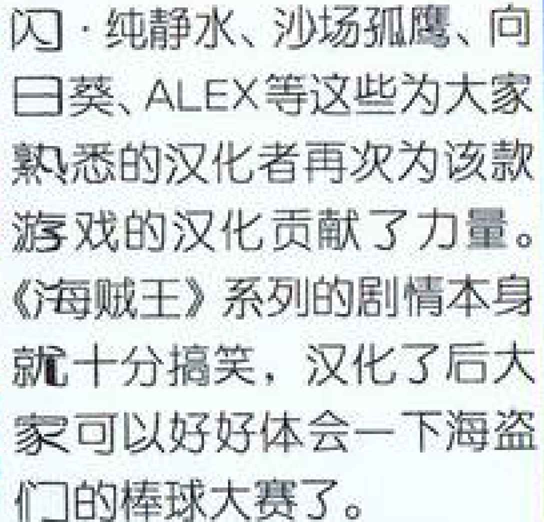


5月20日，PGCG又放出了《海贼王 棒球进行曲》中文版，向日葵、黑武士、百八烦恼、全球通、斯文唐、闪·纯静水、沙场孤鹰、向日葵、ALEX等这些为大家熟悉的汉化者再次为该款游戏的汉化贡献了力量。《海贼王》系列的剧情本身就十分搞笑，汉化了后大家可以好好体会一下海盗们的棒球大赛了。











同日，混沌星辰放出了由Suciya、枫中浪、黑武士、K.M.Blue共同参与汉化的GBC游戏《电车GO！》中文版。《电车GO！》是款风格独特的游戏，玩家要驾驶着列车完成运乘任务，







游戏中有很多诸如列车图鉴收集的要素都非常吸引人，而这些要素如果看不懂日文根本就不知道什么意思——现在好了，我们可以来体验一下中文版《电车GO！》的魅力了。

5月22日

曾经成功汉化了《银河战士 融合》的汉化者Chrono又放出《银河战士 零点任务》1.01汉化版。《银河战士》近来人气非常旺，而这次的1.01汉化版无疑更会让FANS们欢呼了——嗯，这下终于不再为弄不懂某处说明而大伤脑筋，去和萨姆丝一起去痛痛快快地冒险吧。



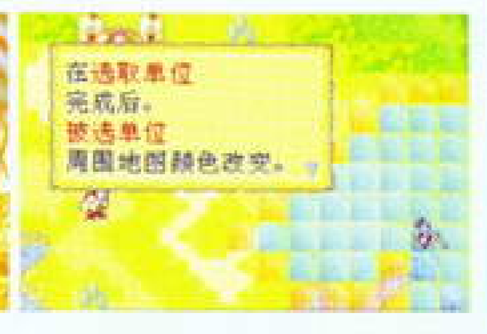




也是在22日这天，SuperXYJ放出了《火焰之纹章 烈火之剑》的Ver0.9汉化版本，此次是汉化者是对照美版剧情汉化的，总汉化量为90%，其中剧情已100%汉化。因为是未经过测试的测试版，所以也在游戏中三处增加了测试版的标志，而汉化者也提醒大家购买卡带时注意不要上D版商的当。







5月24日

PGCG又有汉化游戏发布！这次带给大家的作品是《网球王子》中文版，xcily、黑武士、向日葵、全球通全部参与了汉化，而后期测试更是由PGCG全体组员完成。《网球王子》的人设非常漂亮，不仅MM们看着喜欢，连一些男性玩家自认是BL……不管怎么说，在游戏中用大家看得懂的中文来和游戏中的帅哥们交流，也确实是托了高产的PGCG的福了。





这月已经可以玩到的汉化新作就先介绍到这里，下面将给各位宣布一个让大家振奋的好消息，就是——

《逆转裁判》第四话汉化也开始起动

《逆转裁判》的前三话是由CGP小组汉化，放出后让国内玩家深深体会到了《逆转裁判》的魅力，然而，最后一话并没有汉化，而后的《逆转裁判2》也只汉化了一话——《逆转裁判3》更只是汉化了开始几句台词而已，实际上到现在还是没有一款真正完全汉化的《逆转裁判》。现在，玩家的梦想将由ACE逆转专题站来实现，《逆转裁判》第四话汉化也开始了，这款巨作的汉化并未被人们放弃——但大家也都不要着急，因为第四话的文本量几乎占整个游戏的40%，目前已经完成了16%左右，完全汉化、全中文的《逆转裁判》正在向我们走来。





来自汉化界的招募消息

千岛汉化小组在30日发布了招募组员的消息，该小组需要组员，需要破解员、程序员和日文翻译若干名，目的是想以一个稳定而较快的速度去完成每一个汉化项目。而千岛汉化小组的加入条件只有一个，即拥有稳定自由的时间和一颗恒心。最后千岛汉化小组也提醒大家，做汉化不是3分钟热血的事，也并不轻松容易，因此各位加入前请先考虑好。

本月汉化情报到此收集结束，笔者也去爽新的中文游戏了，最后，再次向各位无私辛勤的汉化者们致敬。

文：南昌严俊 编：LIKY





马里奥对大金刚	GBA
Mario vs Donkey Kong	
◆Nintendo◆ACT ◆2004年6月10日◆日版	
◆1人 ◆自带记忆◆64M◆4800日元	
◆无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄

估计厂商们的精力都转移到次时代掌机游戏的开发上了，近期GBA似乎进入了空前的淡季，很久没有推出令人眼前一亮的游戏了。好在任天堂及时有所动作，否则还真不知道放着机器玩什么好了。本作汇集了任天堂两大招牌角色，博大精深，研究是必须的。阿俊得以执笔此作深感荣幸，这年头能让人抛开杂念一心投入的游戏还真不多了。

操作篇

左右键：移动。

下键：蹲。

A键：跳跃（高处落下轻则晕菜，重则走人）。

B键：举起物品。

L+R键：查看全地图。

START键：调出菜单（游戏中退出将会自动扣除1UP）。

跳跃技

下+A=倒立行走：倒立状态时敌方空降物品无效，B为取消。

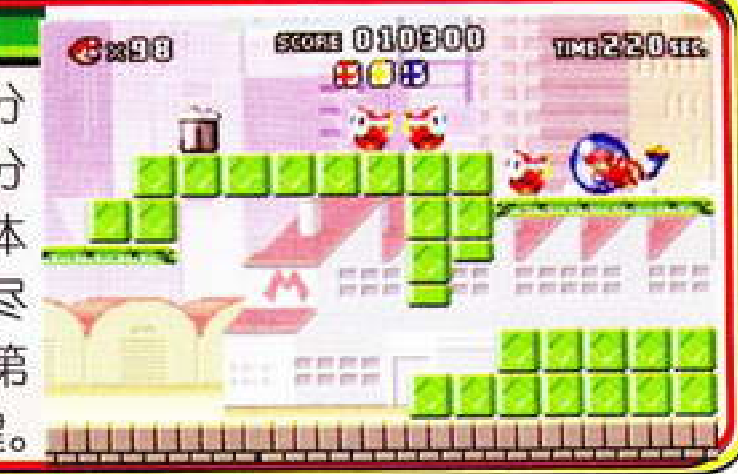
倒立+A+A=超级跳：本作中跳的最高技能。

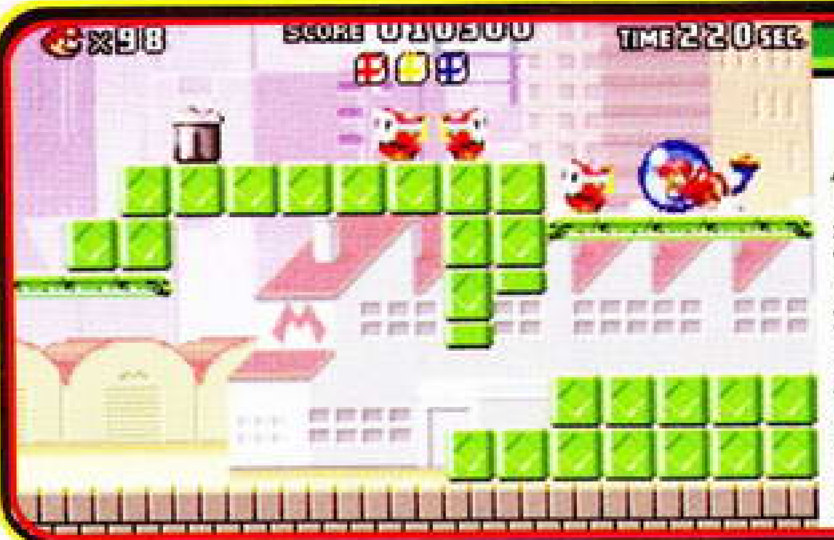
后前+A=后空翻：必须熟练掌握并善加利用的技能，欲获星星必备。

以上技巧最常用，故专门提出来说明，其它配合道具的技能将在攻略中逐一讲解。

星级评价

达到或超过当前关卡的标准分即可获得星级评价。分数的计算方法为：时间每秒1百，敌人3百，红黄蓝礼物分别为2千、3千、5千分，字母5百，TOY每只1千（全体过关最后一只5千）。要获得高评价就必须在礼物全收、尽可能杀敌的前提下用最短的时间过关，另外就是每关的第二个版面不允许重来。另外，星星是开启专家模式的关键。





奖赏关

每小关之后都有加UP的奖赏关，这也是体现了任天堂永不GAME OVER的理念吧。小游戏随机两种，一是轮盘赌，凭的是准确的眼力和果断的出手。另一种则类似帽子魔术，通过不断调换礼物的位置来躲避金刚的铁拳。只要守住你想要的礼物过第一轮，之后就算狂按键一般也会拿到，通过后有99UP也不是什么奇怪的事吧。

攻略篇

序：百年不变的经典造型：赤膊打领带。一日，大金刚坐在他的香蕉堆里悠闲地看着电视（新闻播音员很眼熟哦）。忽然，大金刚对新闻里报道的玩具产生了浓厚的兴趣。但他赶到卖店时却发现玩具早已售完，心急的大金刚居然打起了直接去工厂“提货”的主意。呵呵，果然满载而归。事后公司总裁马里奥决定亲自出马，TOYS 夺还战随即展开。

第一关

1-1：踩下蓝钮然后上楼取得红色礼物，下楼不必全走楼梯，下一点就可以跳了。踩红钮跳上弹簧，取得黄色礼物后举起钥匙去开门。第二个版面，举着垃圾桶起跳取得蓝色礼物的同时投出干掉敌人。最后利用后空翻上二层干掉敌人，救出小马里奥。

道具详解：注意跳弹簧时要及时按上+A，这样可以第一跳就弹起，节约时间，反之则可在弹簧上待机。



1-2：爬上楼梯取得铁锤干掉两个敌人，丢掉铁锤踩下蓝钮取得黄色礼物然后返回踩下红钮。



下楼取得铁锤干掉敌人，丢掉铁锤后拿到钥匙，踩下蓝钮入手红色礼物后开门。还有一种打法是先不拿黄色礼物，抛锤后迅速下楼接住铁锤干掉敌人，然后再去拿礼物，算起来后者分数更高。第二个版面拿分是关键，直接上楼不用管那个垃圾桶和弹簧。举起敌人丢到二个火球一起，待机取得铁锤一口气干掉这三个敌人。跳下台阶下楼，此时铁锤会自动抛出，下楼接锤迅速干掉下面所有敌人。如此一锤全灭可拿到最高 9600 分，最后别忘了蓝色礼物。

道具详解：铁锤是 FC 时代的经典武器，取得后可突进攻击，是拿分的超级道具。但此物绝对不是无敌的，突进时如果节奏没掌握好照样会挂。按 B 可将之抛起，如果还想使用可再次接住，同一把铁锤干掉多个敌人得分将成倍增长。

1-3：上单杠回转飞上去入手红色礼物，跳过升降板踩下黄钮，利用掉落的垃圾桶垫脚取得黄色礼物。最后跳上升降板取得钥匙开门，保险起见最好不要跳下来，万一摔晕了钥匙也飞了。第二个版面，不用管那个 UP 了，完全没有必要的东西。上楼干掉中层的两个敌人，注意不要用垃圾桶，直接举一砸一就完了。举着垃圾桶丢在下面的尖刺上垫脚取得黄色礼物，如果动作快的话正好赶上升降板。上到顶层同法干掉两个敌人后救出小马里奥。

道具详解：上+A 为上杠，B 下杠，左右键可横向移动。上键为大回转，回转圈数决定起飞高度。

1-4：上楼后利用后空翻入手红色礼物，通过左边的传送带拿到钥匙，丢上底层的传送带然后开门即可。第二个版面，爬上绳子横向移动跳下去干掉两个敌人，入手传送带上的黄色礼物。再爬上绳子跳上台阶，顺便拿到 UP，接着利用后空翻入手蓝色礼物。最后穿过传送带后空翻救出小马里奥。

道具详解：遇到空隙很小的传送带时蹲下即可通过。

1-5：踩弹簧跳上台阶举起垃圾桶丢上去，后空翻跳上去用垃圾桶砸死敌人。下楼入手红色礼物踩红钮，原路返回踩蓝钮拿到钥匙，踩左边的红钮弹上去开门。第二个版面的关键是一锤清版。上楼入手黄色礼物，后空翻跳上台阶然后弹上顶层举起敌人丢下来，注意不要丢死其他敌人。迅速到左边拿铁锤先干掉火盆然后灭掉那三个敌人，然后丢锤并马上下楼接锤干掉底层的敌人，最后拿礼物救人即可。

道具详解：举起物品上+B 可丢在上一层的台阶上，此后有些地方还必须跳起来丢。

1-6：后空翻跳上台阶踩黄钮再后空翻跳上顶层，踩蓝钮下楼踩黄钮入手红色礼物，回头踩红钮下到底层。踩蓝钮，倒立行走通过落物区取得钥匙，弹上去开门。第二个版面，倒立行走通过落物区，后空翻跳上台阶举起敌人弹上去，把手上的敌人丢到顶层众敌人一起，注意不要杀死

他们。回头举着剩下的敌人跳过去丢下，同样不要伤及任何敌人。先把垃圾桶敌人踩醒然后挥锤全歼敌人吧，最后入手蓝色礼物救人过关。

道具详解：下+A可倒立行走安全通过落物区，踢落物品可得分。

1–MM：MM关的任务是引导小马里奥拿到TOY三个字母，然后全部引入箱内。一直向前走，上楼踩黄钮等所有的小马里奥跳上来。后空翻跳上台阶踩红钮，注意不要走得太快，尽量把全体都控制在视野范围内，否则最后的小马里奥会掉队。最后把箱子举起即可过关。

VS战：终于和大金刚碰头了，只要举起地上的垃圾桶跳上去砸他四下即可过关。大金刚会变换阶梯并投物，这些都不是问题啦。

第二关

2–1：通过攀爬拿到黄红礼物，踩蓝钮拿到钥匙后弹上去开门。第二个版面，上楼大回转拿到UP，踩蓝钮下楼爬绳拿蓝色礼物，顶层救出小马里奥。

道具详解：爬绳也是FC时代的基本技能了吧，上爬时踩双绳快，下滑自然是单绳来的顺畅。注意在绳子间跳跃时节奏一定要掌握好，否则会让你知道什么叫万有引力。

2–2：大回转上绳，跳跃拿到UP，下落中看准时机吊在单杠上，别掉下去。横移后继续上绳，入手红色礼物踩黄钮拿钥匙开门。第二个版面，不必摆木桶垫脚，直接用后空翻飞上单杠，接着用超级回转飞上去。入手蓝黄礼物并干掉两个敌人（举左砸右），事后如果赶不上升降板可以直接后空翻，不用等。最后救人即可。

道具详解：上单杠回转到一定速度可超级大回转，空中接触单杠时按上键可吊住。

2–3：快速冲过断桥跳上最近的绳子，待机爬上猴子尾巴入手红色礼物。为了节约时间，拿到钥匙直接弹上去开门，不必理会那个可怜UP。第二个版面要注意那只该死的鸟。坐升降板拿到黄色礼物，走下面的路踩下黄钮，入手蓝色礼物。最后利用倒立超级跳飞过尖刺救出小马里奥。

道具详解：猴子屁股摸不得，尾巴则可爬。此物相当于移动绳子，善加利用哦。

2–4：上楼拿钥匙丢在红色地板上，注意这里要走过红色地板站在边缘反身丢，尽量丢得靠左一些，这样拿的时候更节约时间。连踩黄蓝红三个钮让钥匙掉到底层，弹上去拿到黄色礼物后第一时间去拿钥匙。这其间拿礼物时间会很紧，操作必须熟练。第二个版面，坐右边的升降板拿蓝色礼物，踩蓝钮。迅速下到底层，注意不要摔晕。举木桶上升降版去踩黄钮，此其间可直接向上丢桶干掉上层的敌人。跳上中间的方块用倒立超级跳拿到黄色礼物，最后去救人，多利用后空翻。

道具详解：钥匙离身后12秒后就会自动归位。

2–5：不用管第一个敌人，出来直接通过绳子迅速跳上升降板。上去后打落水果，其中一个会掉下去砸死下面的敌人。踩下蓝钮，跳绳子拿红色礼物。之后迅速溜下来干掉敌人，那个UP不必刻意去拿，要拿可以先用敌人垫脚。如果动作不慢的话正好赶上升降板，拿着钥匙去开门吧。第二个版面，后空翻上台阶迅速干掉第一个敌人，接着下去用苹果砸死敌人。拿到黄色礼物后接着去拿蓝色礼物，途中顺便干掉两个敌人，最后顺势弹上去救人。整个过程必须一气呵成，否则敌人的位置将会跑乱，到时候想干掉他们就很费时间了。

道具详解：空中的水果可砸死敌人，只要触碰即可。

2–6：根本不需要使用关卡中提供的猴子尾巴，上单杠普通回转飞上右边的台阶，接着后空翻上顶层。迅速下滑到底层，不用理会尾巴，直接倒立超级跳飞过去拿红色礼物。举起敌人丢到尖刺上垫脚，最后拿钥匙去开门。第二个版面，上绳子踩蓝钮去拿蓝色礼物，回头踩顶层的红钮。去拿黄色礼物的途中千万别踩黄钮，等入手礼物后再踩，直接从左边的绳子爬上去救人。





道具详解：把敌人丢到尖刺上可作垫脚之用。



2-MM：上楼第一时间踩下黄钮，这样就可以分出一两个小马里奥去取上层的字母O。取得T、O两个字母后回头踩红钮让他们汇合，去右边把他们引上来。最后弹上顶层跳绳取得字母Y，踩下黄钮把所有小马里奥引进箱子。

道具详解：当遇到弹簧时只要站在一边就可以把小马里奥引上来。

VS战：穿梭在绳子中，使用水果砸大金刚四下即可过关。战斗中大金刚会不断丢虫子上来，威胁不大，零伤害过关绝对不成问题。

第三关

3-1：坐升降板取得红色礼物，跳过去拿钥匙回头坐升降板开门。第二个版面，坐升降板跳上台阶，跳到敌人身上后空翻，在取得蓝色礼物的同时飞上顶层。用敌人当跳板取得黄色礼物，UP不必理会，直接救人。

道具详解：岩浆中的升降板会随着岩浆喷发而飞起。

3-2：先坐吸铁石去拿红色礼物，等吸铁石下去后迅速用倒立跳拿到钥匙去左边开门，途中要小心火鸟的骚扰。第二个版面，先来个倒立跳再跳快速通过岩浆，坐吸铁石入手UP和黄色礼物。跳上顶层踩蓝钮拿蓝色礼物，顺势跳下去救人，跳吸铁石时先右后左。

道具详解：吸铁石不同于一般的升降板，它上升慢下落快，顶天立地均会压死人，想见识一下纸片马里奥吗？

3-3：倒立超级跳飞上台阶，那两个喷火的家伙要杀的话会耽误些时间。方法为举起左边的





敌人站到右边缘，等右边的敌人走到左边缘时跳起投出砸之，然后在空中迅速拉回着地。对操作有点要求，容易掉火坑里，不推荐杀之。拿到左右红黄礼物后上楼，不必坐升降板，直接用倒立超级跳飞到尖刺地的敌人身上，时机必须掌握的很到位，但如此可节省很多时间。第二个版面要注意火鱼，后空翻上台阶，接着N个空翻上顶层踩蓝钮。下来用铁锤干掉三个火球入手蓝色礼物，救出小马里奥。

道具详解：本关的岩浆会不断上涨。

3-4：坐吸铁石踩蓝钮，爬绳拿红色礼物。跳上顶层拿钥匙踩红钮，去开门的途中小心别误踩到蓝钮。第二个版面，第一时间冲过去赶吸铁石上去，丢敌人垫脚拿黄色礼物。上顶层举着敌人跳下去，空中投出即可。下底入手蓝色礼物，顺便拿UP。

道具详解：通过踩动各色按钮变换空中踏板的走向。

3-5：跳过去取得UP，稍等1秒后空翻跳上右边的升降板，用倒立超级跳入手红色礼物。拿到钥匙后不必走规定的路线，直接站在门下面的白色板上。先把钥匙丢上去，然后后空翻飞上去开门。第二个版面很简单，先坐吸铁石拿到黄色礼物，再走右边路线去拿蓝色礼物，弹簧无须使用，最后救人即可。

道具详解：后空翻操作为前后+A，老任现在才教大家晚了点吧，呵呵。

3-6：等岩浆开始退时跳下去踩蓝钮拿UP，跟着岩浆一直下到底层，入手红色礼物。踩红钮拿到钥匙，现在要不断把钥匙丢到上一层慢慢推进。建议踩蓝钮直接走中路上去，快到顶层时踩红钮铺路。岩浆到底后会再次涨潮，多利用后空翻。第二个版面，后空翻跳上去拿黄色礼物，爬上去举起左边的敌人砸死右边的敌人。登顶取得UP，再下底拿蓝色礼物，记得用敌人垫脚别摔晕了，最后救出小马里奥收工。

道具详解：把钥匙丢到上层，然后后空翻，如此反复。大家应该早就掌握了吧。



3-MM：踩蓝钮铺路，上楼引导取得字母T，弹上去并把小马里奥引上来。接着上楼到顶层踩黄钮铺路，走到左边字母O前踩红钮铺路。注意此时全体必须在身边，否则会掉队。踩黄钮全部掉到下层，踩红钮后迅速上楼踩蓝钮铺路，如此可顺利地把小马里奥引进箱内。

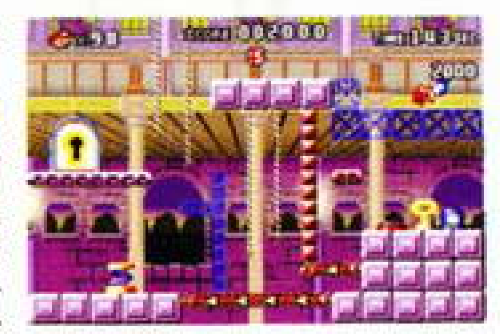
道具详解：利用各色按钮铺路拆路指挥小马里奥前进。

VS 战：大金刚会丢木桶和岩石下来，用木桶砸他四下就完了。注意有的木桶是不会停下来的，不用心急，看准了再拿不迟。

第四关

4-1：先冲过去站在黄钮边待机，等左边的石头到顶时踩黄钮把它卡住。拿到钥匙后把左右两块石头都引下来，踩红钮把它们卡在下面，现在可以安全地取红色礼物开门啦。第二个版面一出来直接冲过去，引尖锥掉下来垫脚拿到 UP 和蓝色礼物。后空翻跳过传送带踩蓝钮去拿黄色礼物，注意那块小石头的跳跃路线。后空翻直接上顶层跳过石头救出小马里奥。

道具详解：本关出现新敌人石头，接近时开始攻击，垫脚不可，多利用按钮卡住其路线。



4-2：弹上绳子到右边入手红色礼物，注意不要在顶层跳，容易摔晕浪费时间。推荐站在钥匙上后空翻，拿到礼物的同时落地踩到蓝钮。把钥匙丢到传送带上，等钥匙通过红墙踩红钮，钥匙着陆后踩蓝钮利用中间的绳子爬过去开门。第二个版面出现了一种新敌人，说是敌人其实并没有明显的攻击性，反而可以利用其突进特性。弹上去站在左边的缺口处引诱敌人突进把蹲下的马里奥推下去，拿到黄色礼物后用敌人垫脚跳上楼梯。同理利用敌人通过缺口，接着连续弹跳先后取得蓝色礼物和 UP，最后救人即可。

道具详解：配合按钮控制传送带运送钥匙。

4-3：跳上升降板走到中间时后空翻跳到另一块上，踩黄钮取得红色礼物。坐下面的升降板去拿钥匙，然后从黄色方块上走下去踩蓝钮。接下来对操作有点要求，站在升降板右边缘，快到蓝色方块时先跳起把钥匙丢上去再迅速跳上方块，慢一点都会被挤下去。通过方块过度跳到上一块升降板，到左边去取黄色礼物。不用按照关卡设计去拿礼物，直接踩黄钮然后用钥匙垫脚倒立，等升降板过来用它作跳板飞上去。完事后拿钥匙去开门。第二个版面比较简单，红蓝钮分别把对应颜色的敌人变成石块垫脚。先踩蓝钮通过尖刺地带，踩红钮弹上台阶，用尖锥垫脚取得蓝色礼物。先后踩蓝红钮即可救人，UP 要不要就随便大家啦。





道具详解：注意观察新升降板的移动路线。



4-4：在过关的同时还要随时注意那只该死的小鬼实在烦人。用尖锥垫脚取得红色礼物并跳上绳子，到右边入手黄色礼物踩下蓝钮。用尖锥垫脚跳回去爬绳上顶层，踩红钮用钥匙开门。第二个版面，站到右边第一个台阶上倒立超级跳跳上去踩蓝钮，之后迅速跳上左边的升降板。入手蓝色礼物和 UP，蹲下让敌人推下缺口救人。

4-5：上楼弹上去拿红色礼物，去右边拿黄色礼物，回头再弹过去拿钥匙丢在传送带上，人也蹲着过来，开门。第二个版面，弹到红色板上落脚，后空翻上台阶顺势跳上楼梯。这里有三个按钮，红黄是控制挡板的，蓝色是把敌人变成石头的。先控制红黄钮给敌人放行，等它走到绳子下面再踩蓝钮定住。有垫脚石了，爬上去拿蓝色礼物救人吧。

道具详解：丢钥匙上楼，老套路了，不用多说了吧。

4-6：弹到左边的升降板上去拿红色礼物，回底层踩蓝钮，从右边上去踩黄钮拿 UP。最后去顶层拿钥匙，不要直接跳到底，小心摔晕，找个地方过度一下。第二个版面，按蓝红蓝的顺序踩按钮，蹲下让敌人推过缺口，顺势用敌人垫脚跳上楼。看准时机踩红钮定住敌人垫脚拿黄色礼物，入手蓝色礼物后踩蓝钮，同理到达顶层踩蓝钮救人。

道具详解：注意观察双跳跃石块的行动范围。

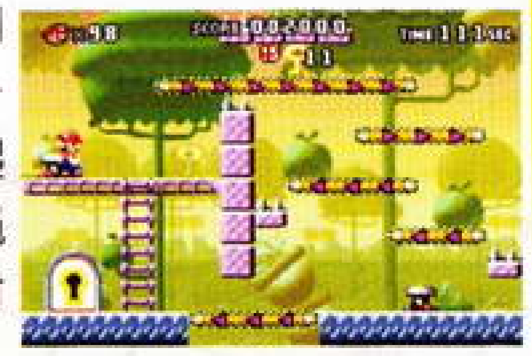
4-MM：以红色方块为踏版跳上绳子踩蓝钮卡住石块，下来后踩红钮。带领小马里奥们一路前进，踩下黄钮，冲过去全体弹到上层。后空翻跳到台阶上引导小马里奥拿到字母 Y，注意不要误踩蓝钮。接着全体弹上顶层，引诱石块落下，迅速踩蓝钮卡住它。引导小马里奥去拿字母 O，再度全体弹上顶层，踩红钮跳进箱内。

道具详解：快速带领小马里奥冲过石块机关。

VS战：大金刚会操纵三色敌人在鬼魂及非鬼魂状态之间变换，举东西砸就是，感觉VS战都没什么难度。

第五关

5-1：踩下方向钮改变传送带的方向，蹲下传送到左边，上楼拿到红色礼物。把钥匙丢上传送带，反复调整传送带的方向把钥匙运送到底层。钥匙着陆后踩下方向钮，迅速下楼去拿钥匙，踩方向钮把钥匙丢到传送带上，连人带钥匙一致通过，OK了。第二个版面，踩下方向钮，弹上传送带接着后空翻爬上左边的绳子。拿蓝色礼物的时候小心敌人的飞弹，没有把握就爬在绳子上等，想节约时间可以看准直接前冲跳过，千万别退缩，一定要面对飞弹跳。跳上右边的绳子入手黄色礼物，上顶层踩下方向钮救人。



道具详解：踩下方向钮可变换传送带的运转方向。

5-2：左边有四个敌人，可以实现一锤定音。先两个后空翻飞上去踩蓝钮，注意在途中不要拿铁锤。从最下面的敌人开始砸，一层一层往上抛铁锤。别忘了拿红色礼物，右边的两个敌人一锤清应该不是问题吧。最后踩蓝钮拿钥匙，踩红钮开门。第二个版面，两个后空翻上顶层踩黄钮，下来的时候顺便拿黄色礼物。迅速下到底层用L R组合键观察顶部的猴子，当它处在黄色区域时踩下红钮。等这只猴子掉下来后，抓尾巴跳到有蓝色礼物的台阶上，整个过程最好一气呵成。如果时间赶上可以第一时间抓尾巴过去，否则就要浪费好几秒钟。等猴子处在红色区域时跳起来拿礼物并踩下黄钮让它掉下去，最后踩红钮抓两只猴子的尾巴去救人。



5-3：带着钥匙通过传送带到左边踩方向钮，弹上去踩黄钮。走中间的传送带过去，把钥匙丢到门旁边的传送带上并取得红色礼物。以最快的速度后空翻跳上顶层传送带，下底踩红钮，上楼拿钥匙开门。整个过程时间极紧，一丝都怠慢不得。第二个版面，跳下缺口引诱炸弹人炸掉右边的墙，抓一个炸掉左边的墙。举一只弹上去丢到最左边坑里，后空翻上顶层举一只丢到右边小马里奥顶上，顺便可拿到蓝色礼物。回头踩下蓝钮，抓一只上去炸掉右边的墙，倒立超级跳入手左边的黄色礼物。完工了，去救人吧。

道具详解：通过按钮和方向钮的配合运送钥匙。

5-4：弹上去踩方向钮，通过升降板上绳子，必须留神这关众多的吸血蝙蝠。拿到红色礼物后从右边下底，踩蓝钮到左边，踩方向钮把钥匙运过来开门。第二个版面没什么需要解迷的地方，有的只是漫天飞舞的炮弹和难缠的吸血蝙蝠（汗）。直接后空翻去拿左边的蓝色礼物，然后爬上顶层拿黄色礼物救人。说着简单，但对玩家的绳上操作还是有一定要求的。

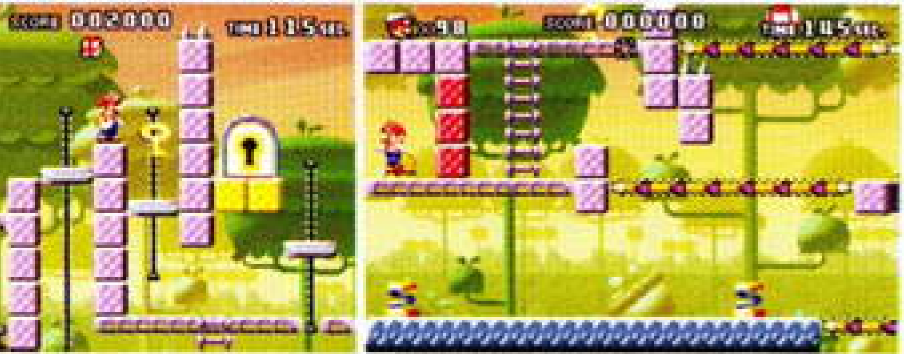


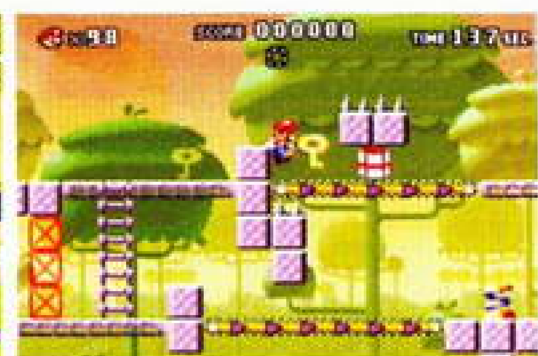


道具详解：新增敌人，吸血蝙蝠。

5-5：走到最左端弹上去踩黄钮，上楼踩方向钮，带着钥匙过传送带顺便拿红色礼物，把钥匙丢到接近门的那条升降板通道里，自己坐旁边的升降板下底踩方向钮上去开门。





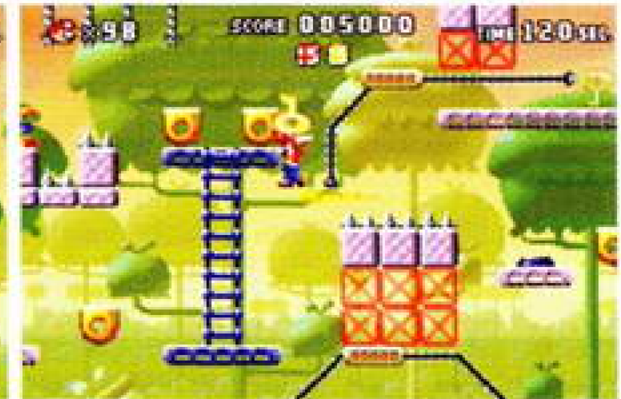


第二个版面，用铁锤砸死下面的敌人，抛锤后空翻砸上面的，如果动作快刚好赶上尾巴。中部有个敌人，砸死它后弹上尾巴拿黄色礼物。上顶层拿蓝色礼物，砸死最后两个敌人救出小马里奥。

道具详解：通过控制方向钮改变升降板的上下。

5-6：站在黄沙板上等升降板的时候不要乱走动，等一块地方快要消失再跳动。上绳子拿红色礼物，通过升降板入手黄色礼物。以黄沙板为踏板跳下去踩蓝钮，再以右边的黄色浮游板为踏

板后空翻跳上去拿钥匙，举着钥匙直接走到黄沙板的左边尽头等待下落，注意方向拉左。第二个版面，后空翻上楼炸墙，弹到顶层踩蓝钮，入手蓝色礼物。下来把炸弹丢到左边上面炸墙，最后倒立超级跳救人。

道具详解：把炸弹人丢到上层炸墙。

5-MM：本关的关键是在炸墙和取得字母的同时避免小马里奥被炸弹人伤害。炸掉第一堵墙，上楼取得字母T。引导小马里奥弹跳，但不必等它们全跳上来。举着炸弹人炸掉箱子下面的墙，途中小心下面的小马里奥受伤。全体弹上来了，炸掉左边字母Y旁边的墙。引导全体弹上顶层取得字母O，从左边跳下踩蓝钮再跳上去引导取得字母Y，下楼再次引导全体上顶层入箱，整个过程中当路线上有炸弹人时应主动出击把它们丢远点。



道具详解：爆破墙壁时应尽量把小马里奥引到安全区域。

VS战：此战才刚让人感觉到一点大金刚的实力，炸弹人在传送带上突然改变路线是比较有杀伤力的，最后一击时金刚会狂丢炸弹。

第六关

6-1：利用弹簧上顶层，踩方向钮弹上去拿钥匙。走中间拿红色礼物，下底开门。第二个版面，后空翻上去踩黄钮，当两个敌人同时走上黄色地板时踩红钮让它们掉下去垫脚，着陆后可举起右边的敌人砸死左边的敌人得几分（过河拆桥）。后空翻上一层踩黄钮，跳上传送带左侧蹲下取得黄色礼物。从顶层转一圈回来用尖刺上的敌人垫脚跳过去，入手蓝色礼物并救出小马里奥。

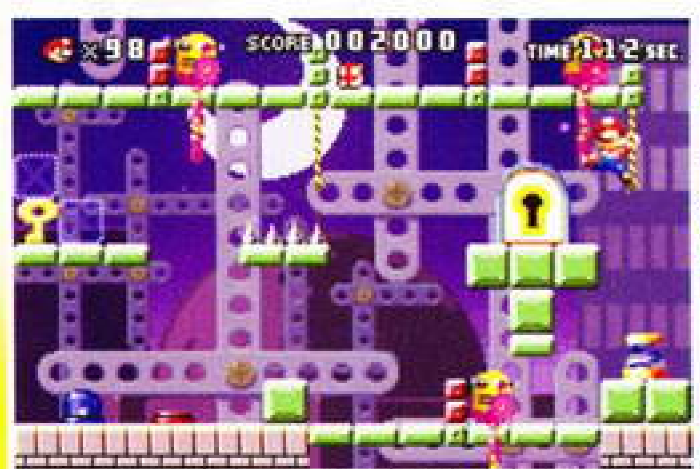
道具详解：注意电流机关。

6-2：先坐升降板过去拿红色礼物，通过升降板上到左上角踩方向钮。坐升降板向右边进发，途中后空翻入手黄色礼物，踩蓝钮时动作快一点只用一趟升降板即可。上顶层拿到钥匙后踩方向钮，接下来最后一个环节很关键。当乘坐升降板接近大门时先跳上绿色方块，等升降板刚穿过绿色方块时迅速跳上升降板，跳起把钥匙丢到门边，然后后空翻跳上去，整个操作对手法要求较高。第二个版面，用垃圾桶垫脚上杠大回转上台阶，踩醒垃圾桶后倒立通过落物区。踩黄钮上楼，干掉敌人取得UP，到左边入手蓝色礼物。下来时看准吊在中间的单杠上，过落物区踩红钮下楼，用敌人垫脚救人。



道具详解：遇到尖刺加落物区时，可倒立在行走垃圾桶上通过。

6-3：上面有两条尾巴，从左到右暂称之为A、B。后空翻入手红色礼物的同时跳上旁边的小红方块，站在左边缘上用倒立超级跳上台阶。一手抓住B一手抓住右端的绳子，定住B不让走，等A走到左边缘的时候松手。此时A与B已经不同步了，踩蓝钮，等A处在其活动范围的右侧，而B在其左侧时踩红钮。同法跳上去抓尾巴拿钥匙，最后踩蓝钮弹上去开门。第二个版面，跳上单杠待机等电消失立即前进，后空翻上传送带。拿到黄色礼物的同时踩下方向钮及蓝钮，利用单杠飞上顶层入手蓝色礼物救人。




道具详解：利用双绳拉住尾巴控制其走位。

6-4：从单杠跳到升降板上，拿黄色礼物时不必关闭机关，直接上单杠看准机会回转一圈后小跳入手，注意下落时一定要吊住。踩左边的黄钮入手红色礼物，接着走中路利用绳子和单杠上



顶层。先别急着拿钥匙，利用单杠横移跳过去踩红钮，拿到钥匙后走中路右侧下底开门。第二个版面，踩蓝钮抓尾巴上楼，接下来是个关键。蹲着过缺口然后找机会蹲在第三只机器人的身上，而且必须是右边缘，这样和第四只机器人接触时会自动过去。入手蓝色礼物后弹上顶层，当敌人走在蓝色地板上时踩红钮。用它垫脚去救人，顺便还可以拿个UP。

道具详解：控制机关挡住电流。

6-5：第一个升降板绝对能赶上，只要冲过去下楼加拉方向左，这是过关的基本技能哦。先绕一圈拿到红色礼物，踩黄钮走传送带到右边跳上顶层。踩方向钮把钥匙丢上传送带，注意此时人不要走，等钥匙着陆后再踩方向钮，倒立超级跳飞过去拿钥匙。关键步骤到了，站在楼梯附近，传送板过来时把钥匙丢在楼梯上面的地板上，人迅速下楼加拉方向左跳到升降板上。注意这里绝对不能早跳，越晚越好。感觉就是升降板马上要远走时最后一刻，丢钥匙下楼，勉强跳到升降板的右边缘，否则钥匙时间会不够。通过传送板踩蓝钮，拿钥匙时要站在传送板的左边缘，好第一时间跳上楼。举着钥匙跳下缺口，踩黄钮跳上传送带。背对着丢钥匙，也就是人在前钥匙在后，通过后迅速举起钥匙，开门。第二个版面，踩蓝钮上楼踩黄钮（动作要快，别把垫脚的关到外面了）。到了单杠区就完全是考验大家的吊杠技术了，没什么要说明的，记得踩红钮就是。



道具详解：在单杠之间跳跃躲避电流。

6-6：坐升降板前进，后空翻跳上另一块上去，不用理会尾巴。爬绳踩蓝钮，用垃圾桶垫脚拿红色礼物。爬绳去左边，用敌人垫脚过尖刺。弹上去入手UP和黄色礼物，拿钥匙开门。第二个版面，穿过电流到右边，举两次炸弹上去炸掉那四块墙，然后炸底层的墙，记得拿到蓝色礼物马上后空翻。顺便拿个UP，弹上顶层直接跳过单杠，接下来的工作就是炸墙救人。

道具详解：爬尾巴待机跳到升降板上，其实是完全用不上的东东。

6-MM：引导取得字母T的同时踩下黄钮，接下来配合方向钮把全体引导到左下角待机。走右边楼梯到倒数第二层，踩下蓝钮引导取得字母O，立即从左边楼梯下底举着垃圾桶到右边楼梯处丢上层。上楼举着垃圾桶到弹簧处，等小马里奥们到位后跳到它们身上，跳起把垃圾桶丢到顶层（注意不是连人带垃圾桶弹上去）。爬楼梯登顶踩红钮把全体引弹上来，垃圾桶摆左给小马里奥垫脚，全体入箱。





道具详解：配合各种按钮引导小马里奥前进。

VS战：控制传送带把炸弹引导到大金刚身上。其实只要大逆时针转，每次经过方向钮就踩，用不了多久金刚哥哥就走人（猩）了。马里奥终于夺回了自己的玩具，但恼羞成怒的大金刚又把蘑菇头掳走了。真正的VS战开始了，先找相应的钥匙开门把三个蘑菇头救出来。然后就等着他们送大木桶来吧（很搞笑哦），一路把大金刚砸下楼去就算完工了。最后蘑菇头落井下石的一蹴很毒哦，让阿俊联想起了豆子先生泳池的那一集。

笔者后记（阿俊语）

话说大金刚倒栽葱掉下楼来，不偏不倚正好砸在马里奥的送货车上。轰，好嘛，玩具一地，又被大金刚收走了。二周目PLUS……（泪），除此之外还有EXPERT模式可供挑战。我说，这任天堂的游戏咋就没个边儿呢（再泪）。时间太有限，本期只能到这里了，其实到现在我也只能算是刚入门。虽然每关均反复研究求证力争达成星级评价，但也难免出错，而且过关也绝不止一种走法。故本文意在交流，愿与大家共同探讨。最后，阿俊在此预祝各位高考都能获得“星级评价”。

文：马修



军刀之狼

军刀之狼 Sabre Wulf	GBA
◆THQ/RARE◆ACT◆2004年3月12日◆欧版	
◆1人 ◆自带记忆功能◆64M◆29.99美元	
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄	

布雷克维村是一个美丽的村庄，村民们过着安逸懒散又快乐的生活。村子中有一座巨大的恶狼的雕像，传说这个雕像里封印着凶残的猛兽——军刀狼，经历过无数岁月的洗礼，故事中军刀狼的凶残与封印恶狼的惊心动魄，都已沦为人们茶余饭后的谈资，现在这个巨大的狼的雕像对于人们来说，不过是村中的一道风景和一些故事的来源，而每每夜幕降临，雕像周围更有成双成对的年轻男女来此约会。然而野心的多利德博士拜访了村子后，却破坏了封印将军刀狼释放出来！军刀狼将它那被禁闭许久的凶残和野蛮疯狂地发泄出来，使整块大陆都笼罩在军刀狼的恐怖阴影下。

野营地（The Campsite）

有一天，这个岛上来了一个探险的退役军人，他因服役时因出色的表现，被战友们送以“塞伯曼”（Sabreman）的绰号，称赞他就像传说中的军刀狼那样矫健凶猛，久而久之，他干脆就以塞伯曼为名了。他最得意的就是他那双不服老的双腿，奔跑登山让年轻的猎人也望尘莫及，退役后他一直从事探险。一日，他来到了这座传说中封印着军刀狼大陆上，刚支起帐篷就被一群卫兵模样的人围住了。一个自称是附近布雷克维村的领主的人傲慢地说并不想伤害他，但希望他能帮忙封印军刀狼。“军刀狼！”塞伯曼吃了一惊，“难道军刀狼的传说是真的？”领主叹叹气，只好把多利德博士释放军刀狼并夺走全部封印碎片的经过详细告诉了他，并说现在多利德和军刀狼正在这块大陆上随意地掠夺和破坏岛上的一切。塞伯曼听了也只能无奈地摊摊手：“那要我这老头子能帮上什么忙？”“帮我们盗回封印军刀狼的碎片就可以了——顺便帮我们把被夺去的财宝也盗回来。”“那就试试了。”塞伯曼敷衍着答应，以探险家的敏锐嗅觉，他感觉这次危险的冒险将会收获非常多的财宝——而且，一直被称为军刀狼一样强悍的男人与真正的军刀狼间的对决，就连他自己也非常有兴趣。领主告辞前，邀请塞伯曼去村子的礼堂议事。



当领主和卫兵先行后，塞伯曼便先从附近找到一些零散失落的钱财，之后正往村子里走知，却发现一个卫兵正在对着一口大坑叫苦：“哦，不……”“你好。”塞伯曼以为他在向自己问好，就凑上去礼貌的回礼，结果那个傻瓜卫兵又不得不回了一句“Hello”，他告诉塞伯曼，自己本来是跟在部队后的，当别人都离开时，他前面的地上却打开了一个大洞！结果他一慌把帽子掉下去了。

“你没去追吗？”“没、我没下去”士兵边说边畏缩地看着塞伯曼：“你下去怎么样……”这人怎么这样啊？但想想关于洞穴中神秘财宝的传说，塞伯曼也就认了，毕竟探险家就是为财宝而冒险的。

下了洞一看，眼前豁然开朗啊！难道刚才的大坑是通道？管他呢，塞伯曼看到，前面不远处居然悬着一个鼓囊囊袋子，当他迫不及待地打开时看到的却是一头呼呼大睡的熊——传说中的魔法袋子！塞伯曼在服役时就曾听说过来自于神秘洞穴内的神奇的魔法袋子的传说，没想到现在自己竟然亲眼所见！塞伯曼兴奋地研究着那个可以装在小袋子里的睡熊，欢呼跳跃时冷不防踩到了熊的肚皮——砰，塞伯曼被弹到了不远处的一座房子顶上。在这个洞穴的尽头，塞伯曼终于亲眼目睹了传说中的军刀狼——庞大彪悍的身躯简直像一头雄师，而那因打鼾而微张的血盆大口，即使是熟睡中的恶狼，见到亦让人不寒而栗。塞伯曼看到，军刀狼那狼头状的狼窝附近扔着的，正是那个傻瓜士兵的帽子，便屏住气息，蹑手蹑脚地靠近、捡起帽子——哗，帽子与地面的



岩石摩擦出了一声微响，但这一声足以让本已紧张的塞伯曼更加紧张，可怕的事情发生了，那匹沉睡的军刀恶狼，已经被一声轻微的摩擦惊醒了！军刀狼霍地站起庞大的身躯，将睡倦的身躯伸展开来，仰天长嚎一声，这一声狼嚎，足以将入侵者吓得魂飞魄散，即使有着”军刀之男“称呼的塞伯曼也是吓得双腿不听使唤——但塞伯曼毕竟不是普通的探险者，他终于在军刀狼扑上的瞬间镇定下来，躲过了军刀狼那致命的扑杀后撒腿便跑，军刀狼也紧跟着穷追上来。军刀狼虽然身躯庞大，但其敏捷矫健就像一条受过特殊训练的猎狗一样。塞伯曼数次都险些葬在他的血口下，还好军刀狼的跳跃与疾停能力较差，可以和它以跳跃来周旋。终于，塞伯曼逃回了自己扎好的野营帐篷，而军刀狼绕着紧密的帐篷看了看，觉得无从下口，也只得垂着头夹着尾巴泱泱离去。

觉得军刀狼已经远去，惊魂未定的塞伯曼赶紧带着帽子离开了洞穴，而洞穴外的士兵，仍在焦急地等着，完全不知刚才洞中发生的生死追杀。

“谢谢。”接过帽子的士兵说完这两个字，便跑去追领主一行了，让本已准备好谦词的塞伯曼有种空荡荡的感觉，而走到桥上遇到领主一行，他的话更是刺耳：“老先生，没少收集财宝吧，不过我想我们更该快点去礼堂探讨正事，是吧？”塞伯曼本来刚才没被隆重道谢就有些气，听到领主的话正要发作，忽然觉得脚下剧烈震动起来，“军刀狼！”不知谁喊了一声，面面相觑的众人立刻作鸟兽散，而刚才还颐气指使的领主居然慌不择路地逃进了军刀狼刚打开洞穴里去了。当军刀狼回到洞穴，士兵们也都哭丧着脸回到了桥上：“完了，领主大人……”正当众人哭成一片时，刚才丢了帽子的士兵忽然想起了塞伯曼，于是众人也跟着一起请求起来。



“既然你们如此爱戴你们的领主，那么，小伙子们，拿起你们的火枪，跟我进洞穴一起把领主救回来！”塞伯曼说话时挺胸昂头，高举着右臂，仿佛又回到了年轻时率领敢死队冲锋的情景——但士兵们并没有响应，只是互相你看看我、我看看你。“走啊？”塞伯曼冲他们继续演讲着，“你们怎么说也是身着军装的军人啊！”

“军人？”一个卫兵们苦笑道，“我们只是穿着军装而已，你知道吗？老伯，姑娘们很喜欢小伙子穿上军装时英武的样子……”塞伯曼觉得自己刹那间像个泄了气的皮球，也不知是被气糊涂了还是活腻歪了，反正众士兵看到塞伯曼一语不发，摇摇晃晃地走向洞穴进去了。

“何苦呢？”众人七嘴八舌地埋怨起刚才胡说的士兵，“领主那种人死便死了，何苦还要一起搭进去个老头子呢……”话没说完，洞穴内忽然传来塞伯曼炸雷般的骂声：“胡说，我才不是老头子，我只是头发胡子白点，你们谁觉得比我年轻，就和我一起下来！”这一吼让这群士兵静了一会，接着又争相数落起领主的种种劣行起来，像什么拖欠薪水、吃饭不给钱、参加周边群岛新经济会议时雇佣妓女冒充领主夫人等等——正说得起劲时，领主忽然从洞穴中蹦了出来，紧接着塞伯曼也敏捷的翻身出了同穴。这下轮到众士兵大惊失色了，但他们很快从领主木讷的眼神中看出领主正在神志不清中——他惊吓过度了，半晌才眨眨眼，张张口，傻瓜般的看了看围在四周的人，最后把目光定在一脸疑惑的塞伯曼，非常严肃镇静的说道：“谢谢你，老先生，谢谢你冒着生命危险救了我。但我让你失望了，我马上就要死了，我这就回去写遗书，我把我的全部遗产留给你。”说完，摇了摇头叹口气：“我无妻无子，希望这些财产能让恩人您安度晚年……”忽然，领主的脸色又变得煞白，大喊一声“狼来了，就高呼救命着往村子里跑，而众士兵一听狼来了，也抱头鼠窜地逃掉了。塞伯曼也山下两下窜到一棵树上，但等了半晌没见军刀狼的影子，只有松鼠在林间空地上悠闲地奔跑着——原来是那个领主吓糊涂了，可怜啊，塞伯曼长出一口气下了树，趁那个混蛋领主清醒前，先把遗产拿到再说，呵呵。

布雷克维村 (Blackwyche Village)

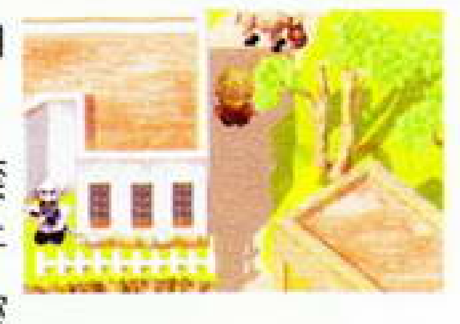
村子大概经过重建，所以看起来不像领主说得那么糟糕，村民们在大街上散步，母鸡在悠闲地啄食，但村子正中的恶狼雕像残座以及巡逻的士兵还是警告着所有因为安逸而忘记危险的人们。

说是村子，但旅馆、商店、图书馆、照相馆应有尽有，旅店和东南角一个房子的房顶还不知哪位好心人给放上钱箱，进店问旅店名，服务员平静地回答：“Outlaw Inn（直译歹徒客栈）”，塞伯曼以为进了黑店掉头就跑。去商店一进门，

就差点没把地上横行的老鼠踩死，而店老板库奇正饶有兴致地看着老鼠们满地追逐奔跑，看到有人来谈生意，才慌忙把摊子支上然后开始一本正地做买卖，挑来挑去，塞伯曼觉得相机挺新鲜便买下了。购物之后塞伯曼就要进图书馆去查询本岛的资料，一进馆便受到馆长——一个叫康妮·安妮的黑女人有气无力的问候，康妮·安妮知道塞伯曼是来探险的后，就用她那几乎咽气的语气推荐给塞伯曼两本书，一本记载了传说中盛装于魔法袋子里的魔兽，另一本则记载着传说中军刀狼嚣张于世时其手下形形色色的爪牙喽罗们。塞伯曼坐下刚看几眼，就被来自于二层书阁的咳嗽声所扰。“对不起啊，兄弟。”楼上的咳嗽声变成清嗓声后便道起了歉，塞伯曼抬头一看，和自己称兄弟的居然是一个一身红衣教袍、戴着大眼镜的老学究，“不，老人家、我不老……”塞伯曼连忙解释自己不老，但老学究明显地听不见，将自我介绍和塞伯曼的解释一同进行着：“我叫帕布鲁·琼斯兄弟，非常喜欢看书。”“什么？兄弟？”但“兄弟”确实是人老耳聋，仍自顾地说着，使塞伯曼不得不停下了话。老学究称他来到这个图书馆后就找到了人生的归宿，这里的知识学不尽看不完，再也不用靠到处游历来增加知识了。塞伯曼虽然对他的话不赞同，但想想自己说了对方也听不见，只得不住地点头。



“兄弟，你知道水里有种叫鱼的动物吧？”老学究忽然问起这个话题，塞伯曼觉得好笑，纠正他道：“鱼可分好多种呢……”“知道吗？”怎么忘了老学究耳朵聋了呢？无奈之下，塞伯曼只好点头，没想到老学究激动地紧握住他的手：“兄弟，你说这多奇怪？水里连人都活不了怎么还能有鱼？我真不信呐！哪天你看到鱼，就帮我带回来一个……”“OK、OK”，塞伯曼不住地点头，然后逃离了图书馆。进了照相馆，摄影师韦斯利看见塞伯曼胸前挂着相机，立刻来了兴致，拉着塞伯曼的手大谈起摄影技术，塞伯曼虽然听得一头雾水，但好歹也算学点摄影知识，告辞了韦斯利后，才发现村子东北方向的路不知什么时候被一只蠢驴挡住了，而西南、东南方向的路则被两个比蠢驴更愚蠢的士兵守着不让过。塞伯曼忽然想起还得去领主大人那接手“遗产”，便飞也似地跑去那到豪华的领主官邸里。



领主端着咖啡无聊地看着墙上一幅幅的画，看到塞伯曼到来，不禁略皱一下眉毛，但出于礼貌还是微微颔首：“您来了。”看得出来领主已经等得不耐烦了，而塞伯曼更觉得不幸的，是领主气色看起来好多了，接下来的谈话，领主除了夸塞伯曼的敏捷，就是叮嘱一些冒险的注意事项，却只字不提遗产的事——看来现在领主的智商确实恢复正常了。

正说时，大地再次震动起来，整个村子顿时乱了起来，哭喊声喧嚷声声不绝于耳，领主扶着柱子，仍保持着高傲地姿态正色道：“肯定又是军刀狼出来了，你快去工作吧。”“喂！”塞伯曼忍无可忍了，大吼起来，“我不是你的手下，你干嘛这么命令我……”“啊哟！”领主忽然一拍脑袋，“我真在是太健忘了，钥匙丢在哪了呢？……”健忘？刚才要送遗产的事难道也忘了？既然和这种无赖领主讲不清道理，还不如去恶狼的洞穴里找点财宝呢。

军刀狼在这里盘踞的时间确实很长，当雕像底座旁的洞穴被破坏后，居然又接连出现了两个新的洞穴，洞穴中更有长着狼头、跳来跳去的独脚兵和布置好的碰上即爆的炸弹，要不是有魔法袋子里的魔兽帮忙，那些机关和怪物就可以让塞伯曼死好几次，更不用说军刀狼了。

还好，三个隐藏在村子里的洞穴全部被塞伯曼破坏了，领主非常高兴地赶来，夸了不到两句就催促主角快去拿封印碎片。他还非常和气地告诉塞伯曼，从狼窝里夺来的财宝就就不用上缴充公了，算是做报酬了，当然想从领主那拿报酬也不用指望了。这种吝啬鬼实在讨厌，塞伯曼心里暗骂着，但想想探险中还能得到数之不尽的财产和宝物，也就爽快地答应了。这时忽然有小孩跑来，告诉在旅店的另一侧，又出现了军刀狼的巢穴——不出塞伯曼所料，当把这个洞穴破坏后，又有新的隐藏洞穴现形了，塞伯曼好不容易躲着空隙穿过了两个独脚兵，便倚一棵树上大口喘气起来，风吹过时，他隐约听见头上有金属碰撞声，抬头看原来一把金色的钥匙挂在树上两个刺乌龟中间，金钥匙？是可以打开传说中神秘屋（奖励屋）的金钥匙！塞伯曼到达狼巢后，发现狼巢上方居然还有钱



箱，便蹑手蹑脚地取出了里面的钱，然后才去取军刀狼守护的宝物——军刀狼再次被惊醒，仰天长嚎声中，洞穴内所有的怪物、魔兽刹那间也被震碎，勉强支撑着的塞伯曼撒腿狂跑最终算是免于一死。

逃出了洞穴，塞伯曼立刻觉得四肢软了下来，便干脆坐在地上尽力使自己平稳下来，那条巨大的恶狼实在是太强大凶悍了，每次这样没命地逃跑，连塞伯曼自己也不自信最终是否能把军刀狼再次封印起来。“干得好，老先生。”塞伯曼面前出现了一个扛斧子的人来问好，赞扬塞伯曼一番后就自我介绍叫乌迪（Woody），在卡诺什丛林工作。“哦，乌迪先生，你也好。”塞伯曼无力地点点头，“不过我不老……”继续的谈话中，乌迪说在他那里发现了不少有关军刀狼线索，希望塞伯曼也去看看。塞伯曼回头看看那栋豪华的官邸，又想想那个糊涂的领主，就答应了乌迪。

两人从村南出了村，一路上边走边聊，就在乌迪告诉塞伯曼快要到卡诺什丛林时，空中突然出现了热气球！军刀狼和一个尖嘴猴腮的家伙就在热气球上——不用说，那就是释放了军刀狼的变态博士多利德了，“就在这里做个了断吧，多管闲事的老家伙！你们谁也别想阻挡我！”多利德尖声尖气地叫着：“我会胜利的，我将是主宰者，俯瞰一切的主宰者！而你也会向我鞠躬——不准笑，我说正经的！看看我最伟大的发明吧——用封印碎片的魔力推动的实验室，它将会成为你的坟墓并最终让我牢牢地掌握这块大陆并得到这个可怜的小世界！”演讲完毕，博士从气球上抛下一团小东西，小东西落地后竟然迅速成为一座实验室！乌迪大叹了一番后，告辞了塞伯曼先行一步，因为塞伯曼从博士话里已经得知，既然实验室靠封印碎片的魔力做动力，那封印碎片肯定就在其中！

刚走进实验室，便又听到了多利德博士那激昂变态的演说，塞伯曼没空理他，抓紧时间向实验室的最上层、也是封印碎片所在之处控制中枢不停赶着，有两次实验室下的岩浆差点涌上，但都被塞伯曼及时地踩下了延长岩浆喷发时间的红色按钮，当上到最顶层的中枢系统室，塞伯曼顶着踏落的砖块终于将第一块封印碎片拿到手并逃离了实验室。



没有了封印碎片力量支撑的实验室轰然倒塌，闻讯赶来的领主即惊异又高兴，他非常不吝啬口头的夸奖，而塞伯曼也只能谦虚地说这样的小冒险比自己想像得要容易得多，而领主代村民向塞伯曼保证布雷克维人会尽力给塞伯曼提供包括情报的任何帮助后，又告诉他多利德博士也给卡诺什丛林造成了很大的破坏。



卡诺什丛林（Karnath Jungle）

塞伯曼到了卡诺什丛林接受了乌迪欢迎的同时也得到了可怕的消息——刚刚失败的多利德博士已经在卡诺什丛林又建起了实验室，还把乌迪的梯子也抢走了。“老……不，塞伯曼先生，”乌迪咬牙切齿地承诺着：“只要你把梯子从军刀狼那夺回来，梯子你可以随便使用……”话没说完，地震再起，军刀狼在地面又打开了一个洞穴出现了，也不知又把什么抢走了，塞伯曼简单告辞了乌迪，就下了洞穴——塞伯曼已经有了出现军刀狼洞穴就进去破坏的习惯了，虽然将洞穴破坏后附近没出现新的异常，但塞伯曼最终还是在小河对岸的大石头上找到了另一个隐藏洞穴，进去不久塞伯曼就取到了新的魔法袋子，是什么呢？塞伯曼将里面的魔兽释放出来，却吓了一跳——蓝色皮肤、血色红眼、獠牙以及拖着的刺棒，这不正是古书上记载的鬼嘛！正寻思时，鬼突然一棒砸来，将没有准备的塞伯曼砸坐在地上，塞伯曼滚到一边翻身跳起来，捂着被砸出血的前额正要骂，却看见鬼正无视一切怪物砸了过去，强啊——不过最终鬼还是被一颗炸弹炸掉了。在这沼泽里和军刀狼比速度实在是太危险了，幸亏塞伯曼跳得也很灵巧才得以逃出洞穴。



塞伯曼出了洞穴觉得该去拜访一下乌迪了，而在去乌迪家路上的断崖下，塞伯曼竟然遇见了一个正在歇脚、相貌极其猥琐的旅人，塞伯曼非常惊异于他在这恶狼出没的险恶之地何以安然无恙的，彼此问候后，那个人自称叫查理·阿特拉斯，他告诉主角他正在为了给这片陆地绘制一个明确的地图而



长年在外旅行，“风尘催人老啊，”查理一边从满是尘灰的脸上往下搓泥球，一边叹着气，“在我没旅行前，我也是家乡一带有名的白马王子。”而塞伯曼只能强忍着呕吐耐心地应和着，后面的对话中，又得知他已经准备将余下的生命全部用在这个理想上，塞伯曼也不由得从心里佩服他——真是地图狂人啊。查理还说只要给他10GP，就可以带着塞伯曼最快最安全地到达所到过的所有地方，不过塞伯曼现在不需要，谢过好意告辞后本想进屋拜访乌迪，却发现军刀狼的洞口竟然就在乌迪家的门口，义气为上的塞伯曼遂决定先把洞穴给解决掉，而洞穴中被军刀狼抢劫的，正是乌迪的梯子。当把梯子取回后，乌迪没有失信，亲手把夺回的梯子搭在断崖上为塞伯曼开辟新路，临别前，还不忘夸耀一番自己的木工手艺多么好，如果塞伯曼日后有用得到就说……

爬上断崖，塞伯曼听到了震耳欲聋的涛声，放眼看原来是一条瀑布飞流直下，甚是壮观！忙里偷闲的塞伯曼信步踱到瀑布前的桥上，把头脑中的一切都过滤空，直直望着眼前的壮观景象，也许自己真该好好休息了……可偏偏在这时又有人来打搅了：“老先生，您就是对抗军刀狼的大英雄塞伯曼吧？”“啊，是。”“真是太好了！”那人边说边用有力的大手握住塞伯曼同样有力的大手，“我叫莫里斯，是矿山的矿工，那条混蛋军刀狼居然把我的照明灯抢走了，你知道，矿井下没有灯什么都干不了的。”他看塞伯曼没点头，又继续说：“这么的，你把灯取出来灯就归你，怎么样？”说完用手指指塞伯曼身后树林，那条狼的洞穴就在那里。”说完告辞走开了。塞伯曼晃晃脑袋，想再继续看着瀑布放松，才发现已经没心情了，便叹口气，向莫里斯指的方向走去。



“嗨，老伙计。”一棵树下忽然有人打招呼，把匆匆赶路的塞伯曼吓了一跳，原来是布雷克维村的商店老板库奇，这家伙竟然把生意做到这个危险之地，赚钱赚到不要命的地步也实在够恐怖的。“老伙计，”库奇神秘地掏出个指南针样的小东西，“你是找宝吧？这个就是探宝仪，买一个绝对有用。”“探宝仪？”塞伯曼挖苦道：“那你自己怎么不探点宝来？”“有啊！”库奇干脆麻利地把摊子支上，他的货物中果然有不少魔法袋子！“相信了吧？”库奇边说边把那个探宝仪的盖子打开，果然，指针所指，正是藏着无数宝藏和杀机的军刀狼洞穴！

藉着这个新入手的小玩意，塞伯曼也找到了更多隐藏着的军刀狼洞穴——唉，这恶狼怎么比兔子还狡猾？狡兔也不过三窟而已。而进入丛林中的实验室里向上拿封印碎片的途中，塞伯曼忽然开了窍，实验室中蒸汽喷头前、电剧下等危险角落里的钱箱原来是诱饵！但出于对金钱的执着与热爱，塞伯曼还是尽力的去拿了……



变态博士的第二座实验室被毁掉了，第二个封印碎片也取得了，正当塞伯曼高兴时，匆匆赶来的莫里斯却带来了不幸的消息——多利德博士居然和军刀狼跑进了矿山里！时间紧迫，塞伯曼告别了莫里斯便赶进了矿山。

安德沃特矿山（*Underwurlde Mines*）

矿山里阴暗潮湿，不时有老鼠穿过，塞伯曼忽然想喜欢看老鼠打闹的库奇如果在这里应该会非常开心——这时，莫里斯迎面走来——莫里斯不是在矿外吗？一介绍才知道，这个人居然是莫里斯的孪生兄弟鲍里斯。他告诉塞伯曼，博士刚刚跑进来并乘升降梯下了矿底，但升降梯可以正常使用，说完回身走了。升降梯门紧闭着呢，而另一出口被火车堵着，只有一个洞穴——让人下去就直说嘛，真拽！



塞伯曼是窝着一肚子气破坏了洞穴的，本以为鲍里斯这下可以打开升降梯了，但他却为他的驴子向塞伯曼讨要食物，还说那头驴是控制电梯上下的中枢……驴是电梯的动力枢纽？而眼前也确实出现了新的隐藏洞穴，不用说驴的草料肯定是被军刀狼给抢走了——这条狼怎么比驴还蠢呀？尽抢一些梯子、照明灯、傻瓜领主和驴子的食物什么的，就不能抢个公主让老头子也来一把“英雄救美”？驴子的食物是一根胡萝卜，但就是一根胡萝卜想从军刀狼那夺回也同样要冒着九死一生的危险，当塞伯曼气喘吁吁地将胡萝卜交给鲍里斯后，终于开了眼——驴子吃饱后，撒欢地在滚车内奔跑起来，



转动起来的滚车带动起升降梯的缆绳使升降梯很快升了上来。

下到地下二层，正在专心致志看老鼠打架的商店老板库奇再次让塞伯曼大吃一惊：“您……”塞伯曼不知该怎么问，但库奇却非常麻利地架上了摊子：“老伙计，买点什么？”当下到地下三层时，塞伯曼再也不觉得自己是多么了不起的人了，因为这里也居然出现了地图狂人查理·阿特拉斯！虽然他友好地打招呼，可塞伯曼重任在身只好下到军刀狼的洞穴里去。

洞穴里和矿山内一样阴暗潮湿，不过塞伯曼竟然发现洞穴上居然还悬挂着一头大肥猪，难道是矿工们忘了留下的？探宝成癖的塞伯曼正思考该怎么拿那头大肥猪，肥猪忽然晃了晃，轰的掉了下来，把没有防备的塞伯曼当当正正的砸上……

虽说最终破坏了洞穴，但被肥猪砸一下的塞伯曼仍然觉得脖子非常不舒服，只得不断地揉着摇着……“咳！”一个中年矿工正在自言自语地叹息，“我年轻时，这矿山有这么乱嘛，现在的矿山被这群毛头小子搞成了什么样子……”而塞伯曼也只能敬而远之，悄悄饶过他去矿山外的通风平台透透气。

洞完竟然是大雪纷飞！呼啸的风声中不时传来雪地住民豪放的吼声，塞伯曼迎着风雪伸个腰，刚散步，就失足掉进了脚下的洞穴里……



洞穴里一如通风平台上的美丽——天地间白茫茫一片，远处的起伏群山披上了雪白的盛装更显得巍峨，蜿蜒的河流也已冻冰成银带一般。在这样的美景中，即使是冒险也是一种清新的享受啊。

透气后，塞伯曼回到矿洞，乘升降梯下到地下四层将矿山中军刀狼最后两个洞穴破坏后，多立德博士的第三座变态实验室的门也打开，之后不用说，逃避不了被破坏的命运。第三个封印碎片拿到，第三座实验室崩塌，原本已经遭到严重破坏的矿井也被轰塌的岩石堵住了门。

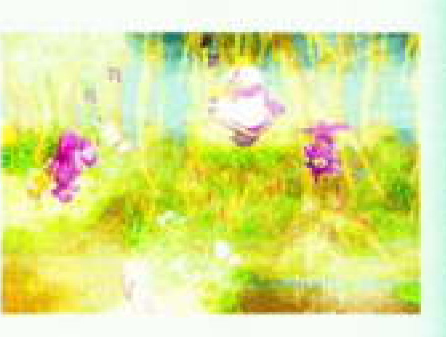


正在塞伯曼无助得团团转时，那个自言自语的中年矿工出现了，他热情地帮找来了“水的士”，“水的士司机”说话快而且罗嗦，经常把一句话连成半句，塞伯曼稍不留神就被他说糊涂了。一番鸡对鸭语后，船夫终于答应带着塞伯曼穿过地下湖，但他又担心塞伯曼不给钱，就把以前赖他船钱的无赖们大骂一通，直到塞伯曼听得实在不耐烦掏给他20GP，他才撑船上路，载着塞伯曼来到了墓地沼泽。

墓地沼泽（Entombed Swamp）

墓地沼泽虽然一片绿色，但绿色的水给人很肮脏的感觉，沼泽里一颗颗枯死的树使得小小的空地显得更加窒息。空地上还有通往对岸的断桥，站在断桥上的人告诉塞伯曼，想要去对岸只有把沼泽里的鳄鱼召唤出来——什么乱七八糟的，狼没消灭又要招引鳄鱼来了，不是还有一座好的桥吗？过了桥塞伯曼便看到了军刀狼在墓地沼泽的第一个洞穴，然后他便径直走进洞穴，走进的瞬间他忽然想：“我干嘛要进去呢？”洞穴里居然有一群马蜂，可怜塞伯曼因为贪财取一个钱箱，结果惨遭这群马蜂的追杀，出洞后再次看到JS库奇和地图狂人查理时，他也已经不那么惊奇了，毕竟人都有自己本事，就像自己能从军刀狼洞中搜刮财宝一样，那两个人也一定具有神秘的能力。

不过财宝毕竟是要拿的，在一处古木参天、弥漫着淡淡雾汽的原始森林里，当塞伯曼再次习惯地释放出小鬼给自己用棒子开路时，忽然发现小鬼停下了！塞伯曼看见，一个衣着华丽的阿拉伯人正坐在飞毯上，用笛子吹着悦耳的小调，此情此景，让塞伯曼也有些陶醉，仿佛自己走进了童年时憧憬的童话世界中——他猛然惊醒了，那个阿拉伯怪人肯定也是怪物！想到这，塞伯曼咬咬牙，最终用一个石像将阿拉伯人压死，而小鬼也如梦醒一般，继续挥舞着棒子打杀起来。



拿到鳄鱼的食品交给断桥上的家伙后，只见他把食物往沼泽里一撒，就呼唤起鳄鱼的名字，鳄鱼很快出现了，非常高兴地吃了食物后，便乖巧地趴在了断桥前充当了桥——好温驯的鳄鱼，比那野蛮的大恶狼可爱多了。而随着从军刀狼洞穴中获取的宝物越来越多，塞伯曼也越来越怀疑那匹军刀狼



的智商——实在想不通，它抢一些篮球、滑板之类的有何用处。

自称"水的士"司机的船夫和塞伯曼一起观看了第四座实验室倒塌的场面，在塞伯曼叹息时，船夫也终于夸奖他算是个真英雄，而同时，他们也眼看着逃出的多利德博士带着军刀狼向高山上飞去。船夫告诉塞伯曼，这座山叫做耐特洛雪山（Knightlore），博士一行正飞往山上，塞伯曼抬头看看白雪覆盖的巍峨高山，也不禁摇了摇头："这座山该怎么爬呀？我已经是个老头子了。"但白痴船夫居然想出了一个白痴的方法：用从军刀狼那夺回的冲浪板和篮球做个跷跷板。"惨，"塞伯曼听到这个歪主意后不禁打了一个寒战，"真不敢预料这么做会发生什么事？""努力吧，来"船夫一边安慰紧张的塞伯曼，一边搭起了跷跷板，然后和塞伯曼一下一下跳了起来……几下之后，他居然还真把塞伯曼给弹上去了！这世界真奇妙啊！



耐特洛雪山（Mt.Knightlore）

弹到山上，暴风骤雪差点没把热带装束的塞伯曼冻死，一个穿单衣的家伙看到他吓了一跳，他自称叫布特，从他口中得知，这里确实有博士的实验室。走进村子，看到这里到处被白雪覆盖，原来当初矿洞的通风平台所的一派壮丽就是这里，而现在，真有人在画中的幻觉啊——嘘！既然主角可以来到这里，那恐怖神秘的商人库奇地图狂人查理当然更会先到一步。刚进村子，塞伯曼就看见两个小孩在哭，他们告诉塞伯曼，一个带着一条可怕的大狗的男人抢走了他们的雪橇。不用说，又是那两个家伙搞的鬼了。而这次雪山中冒险最大的收获，就是塞伯曼居然已拿到了传说中的神鸟——凤凰！而把从军刀狼那夺回的雪橇还给两个小朋友后，塞伯曼也从他们那得到一把作为谢礼的金钥匙！



当破坏几个洞穴后去布特家拜访时，单衣的塞伯曼立刻感受到了温暖——布特把炉火烧得非常旺，可他仍然觉得很冷，从他话中得知，他曾经遭到了军刀狼的追杀，虽然有幸得以逃脱，但还是把自己的毛皮大衣遗失了，最后他请求塞伯曼带话给住墓地沼泽一个叫戴维·克罗基特的小伙子，让他会给自己做一件不错的毛皮大衣。

正像在矿山外平台上的感觉，冰天雪地虽然让塞伯曼感觉冷，但满目的洁白与清新还是让他感觉惬意不少，但一片白色中同样隐藏着各种杀机，杀人的马蜂窝、打不死的分身蛇、抛雪球的冰人……不过塞伯曼毕竟是见多识广的优秀军人和探险家，这些杂兵走卒等级的怪物还是伤害不到塞伯曼的。

当拿到第5个碎片的塞伯曼逃离正在爆炸的实验室时，村民们也都赶来一起饶有兴致地欣赏着实验室爆炸的壮观场面，并感受着来自于爆炸散发的热量——实在是太华丽、太温暖了！然而下一步那两个流氓又会跑到哪里呢？热心的村民从他们朝老矿区飞去的方向推断，博士恶狼二人组大概去了暗之夜矿厂（Nightshade），并给塞伯曼指引，去暗之夜矿厂最好去布雷克维海港，去找冯格斯船长帮忙。

耐特洛村

下了雪山就来到了耐特洛村，村里一派绿意盎然，羊群的叫声和不时传来的蒸汽机车的汽笛声让塞伯曼很惊异——这座流传着神的传说的岛屿上竟然也在进行着轰轰烈烈的工业革命。正看时，对面山路上突然出现一个大眼睛大胡子的牧羊男子，男子眼睛发着亮，温柔地告诉塞伯曼说自己放羊的钩子没了，"没就没吧。"塞伯曼正想着，牧羊男子居然把双手抱在胸口，满怀崇敬柔声细语地说："老先生，您是一个伟大的探险家吧，麻烦您帮我弄个钩子，好吗？"说完又眨着大眼睛天真地看着塞伯曼，塞伯曼觉得胃中一阵痉挛，但还是忍住了，为了尽快脱身，只好把刚从狼洞拿的钩子送给了牧羊人，牧羊人接到钩子后，道谢都忘了，就像女人一样扭着扭着去放羊了。塞伯曼循着火车声走去，终于来到了村子南方的火车站——一辆典型的蒸汽时代特征的火车还没有发车，正在看时，旁边一个老人过来搭话："'呜呜'还没有出发吗？""没有，老大爷。"塞伯曼一边看着火车一边回答，但老人似乎听出些蹊跷："老兄，你刚才叫我什么？老大爷？""啊、是的，其实我只是看着老而已……""哦，"老人点点头，对



于眼前这个硬朗的白头发白胡子的家伙称自己“老大爷”看来并不反对，反倒一口一个“小伙子”地称呼起塞伯曼来，老人还告诉塞伯曼，在他年轻时，这里到处是一望无尽的原野。亲眼见证人类历史的变迁，又何尝不是人生一大幸事？塞伯曼一边感慨着，一边告辞了“老大爷”。

沿路向南走，就回到了布雷克维村，塞伯曼想想自己一路也曾用相机拍些东西，就想去和照相馆和摄影师韦斯利交流一下。韦斯利看到塞伯曼归来的相机也非常兴奋，两人高兴地攀谈起来，韦斯利说自己正想编一本地方风光方面的图册，而塞伯曼也把一路上的见闻讲给他，韦斯利听得像孩子一样有滋有味，最后委托塞伯曼再出去时，帮拍10张照片回来，并承诺拍回来后会给他意想不到的奖励。



告辞了韦斯利，塞伯曼便一路小跑去了村子东南方向的布雷克维码头。海浪拍岸，海鸟争鸣，与不远处不时传来蒸汽轮船的汽笛声，混合成了让人心旷神怡的海港交响乐。海滩上的架子上挂着一条条人多长的大鱼，放眼远眺则是一望无际的大海，码头旁泊着一艘巨大的轮船，而船旁屹立着的是高耸的航海灯，如此雄伟、新鲜的建筑，塞伯曼自然要拍下一张照片留念吧。休息时，塞伯曼海滩上忙碌的一个老女人攀谈起来，老女人告诉塞伯曼说她老公出海打鱼去了，还说她老公自己花了很长时间做一艘“麦尔玛”的船，而每次她老公回来，老夫妻更要进行一次浪漫的Party——但现在正忙，于是她只好央求塞伯曼帮忙去布雷克维村的旅店买回汤姆做的最精美的蛋糕。



不就是一个蛋糕嘛，塞伯曼蛮有信心地答应后就回到了布雷克维村的旅店，旅店内一个身材高大的女孩子正和一个红头发的小伙子争吵：“汤姆，我们这旅店就不能改名吗？每次岛外来的游客看到我们这店名，都吓得掉头就跑。”“呵呵，个性嘛。”小伙子心不在焉地端着茶杯应付着。那个小伙子就是汤姆！塞伯曼这时赶紧插入他们的争吵，向汤姆自我介绍后就说明了来意，没想到汤姆却是一脸的不屑：“精美的蛋糕？这里不卖，买些普通的蛋糕回去吧。”“哦，对不起。”塞伯曼一摊手：“我是帮别人买的，希望你能卖给我。”“很好心嘛。”汤姆笑笑站起了身，对刚才和他吵架的女子说道：“丽莎，给这位好心人倒茶。”丽莎看看塞伯曼，便附在汤姆耳边小声说：“汤姆，别胡来了，他这年龄会喝出人命的……”“怎么会？”汤姆完全不理会丽莎的轻声语气，依旧大着声说着，“他可是破坏了军刀狼数座洞穴的军刀之男！”然后对着一头雾水的塞伯曼举起茶杯，“老先生，我的蛋糕不收钱，好吧，但希望你能和我比喝茶，谁喝得多喝得快谁就赢，赢了的话蛋糕您拿走！输了或您不比试的话，那蛋糕我可多钱也不卖的！”喝茶而已，塞伯曼爽快地答应了，心想年轻时自己怎么也是部队数一数二的酒鬼，现在年龄大了虽不能喝酒，但喝茶还是没什么的。茶很香，但看到旁边汤姆一杯又一杯地喝下，塞伯曼也没心品茶了，端起杯一口灌进去，便顿时觉得胃中翻滚起来，哇地一声吐了一桌。“哎呀，老人家。”汤姆讥讽地安慰着，“真对不起，您看您这年龄……”“没事。”塞伯曼强打着精神，“可以重比试一下吗？”“还重新来！”汤姆吃了一惊，“您老已经喝成这样了……”“没关系，你也喝了不少，不介意的话我们就重新比试。”“没问题。”汤姆笑着答应，同时又喝下一杯，而丽莎只得再次给二人倒茶，但也已暗中嘱咐服务生去叫医生了，不过这次塞伯曼有了经验，只是多半杯多半杯的喝——凭着特种部队中练就的速度，最终把汤姆赢了。



“不可能！我怎么会输！”汤姆气急败坏地吼着：“重来，老家伙！我才是天下第一喝茶高手！”还好丽莎在旁，他才不至于有冲动的举动，冷静下来后，他才想起自己的承诺，便亲自下厨去了，少倾，就端出一个非常精美的、香气扑鼻的蛋糕递给了塞伯曼。在塞伯曼临走前，汤姆忽然叫住了他，冲他微笑地伸出了大拇指：“厉害，老家伙，我服你了！你喝起来简直像条鱼！”——有这么表扬人的吗？

把蛋糕拿回布雷克维港送给老女人，她非常高兴，称赞蛋糕一番后还摘一条鱼送给塞伯曼。

塞伯曼登上了泊在码头的轮船，站在船首正在吹着海风的男子，正是耐特洛雪山居民所说素有“老海狗”之称的大船长冯格斯。塞伯曼开口便问可否能够帮忙渡到暗之夜矿业公司后，却发现冯格斯忽然皱起了眉头：“一段只需要小船就可以到达的旅途而已。但多利德那个混蛋已经把我的船破坏了。”“想办法带我过去！”塞伯曼非常焦急地央求着，“我必须要停止他的行为！”

两个人对着眼沉思了良久，最后老船指指旁边一艘小舟：“也只能用这艘小船了，但最好要东西做帆……”“那、那个老太婆的灯笼裤怎么样？”塞伯曼边说边指刚才老女人晾海滩上的肥大的裤子，说完后，觉得自己脑袋后面流下颗巨大的汗。老船长兴奋极了，高兴地拍了他的肩：“好主意！这么大码的裤子，正好可以兜风！”之后便叫一个灵巧的水手去把裤子偷来挂在小舟的帆桅上了。

由不得塞伯曼了，冯格斯和水手们三两下将偷来的老太婆的灯笼裤挂在小木船的帆桅上后，便将塞伯曼一把按在小船里。塞伯曼有些心虚：“这、能行吗？”，而船长非常有信心：“去吧，我相信你能行！”“可我觉得我要吐了……”



“你是第一次下水的旱鸭子嘛。”“不是，我指那个。”塞伯曼指指被海风吹得猎猎飘扬的老太婆灯笼裤，接着哇的一口吐了出来。“哈哈，吐一吐你就习惯了。”老船长一边说，一边向驶进大海呕吐不止的塞伯曼微笑着挥手祝福。

暗之夜矿厂（Nightshade Mining）

“你好，塞伯曼先生。”船靠岸时，一个牛仔装束的男人迎了过来：“我叫乔戈·佛尔曼，欢迎来到暗之夜矿厂，安德沃特矿山开采出来矿石都会运输到这里来加工处理……”话没说完，空中忽然传来了那熟悉而又变态的尖叫声，博士带着军刀狼也乘着热气球出现在了上空！“嘿嘿嘿！”博士尖声笑着，“告诉你们，我从来就没败过！”说完向小船上扔一颗炸弹把船炸掉飞走了。

“啊呀！”乔戈面对突如其来的袭击，吓得大叫一声不知所措，旁边与博士有过数次交手的塞伯曼则安慰地拍拍他的肩：“别怕，我知道该怎么收拾那个变态，你先离开，我该‘工作’去了。”

乔戈走后，塞伯曼就寻找起军刀狼的洞穴，顺便浏览一下附近的风景，还在依雪山傍大海的矿厂外东南处拍了照留念。墙外西南方向的一个日式房屋前，塞伯曼再次惊讶地看到地图狂人查理·阿特拉斯，他也旅游到这里来了！他热情地和塞伯曼打招呼后还问是否要花10GP去任何一处去过的地方，现在当然不用，只能祝他早日完成他的宏伟计划吧。而走进矿厂，塞伯曼更惊异地发现，JS库奇居然已在这里买了个二层楼阁开起了新的商店，生意非常红火。出了库奇的商店塞伯曼终于在商店的一角找到了躲藏着的乔戈·佛尔曼，为了消除尴尬，乔戈就请求塞伯曼把一张矿山地图带给在安德沃特矿山一个叫贺瑞斯的老矿工。而收好地图，塞伯曼也得去破坏军刀狼的洞穴了。洞穴里乌七八糟的怪物特别多，像会狞笑着喷着火的木桶，还有散在地上冒着霉变臭气的、踩上一脚就“脚底抹油”的油污怪，更让他惊奇的，是洞穴里居然还出现了众多同为人类的佣兵，他们坐在炮车里不停地疯狂放炮，要不是塞伯曼有过战斗经验，还真会葬身在这里。不过有一次还真是让塞伯曼后怕——本来想去拿一个魔法袋子的，一个背负着炸弹的机械蜘蛛忽然迎面扑来，虽然塞伯曼及时跳起，但机械蜘蛛将炸弹撞到喷火桶后爆炸的冲击波，还是把他掀个跟斗。而博士设在此处的实验室里，机关更多，钱箱更多，而塞伯曼的经验也积攒了更多，很多钱箱如果想拿其难度虽不亚于火中取栗，但作为探险家的塞伯曼又怎么可能对财宝视而不见？最后，塞伯曼不仅将第6块封印碎片成功取走，还搜刮净了博士放在实验室里作为诱饵的钱箱，







乔戈看到塞伯曼满脸得意地从实验室顶跳下后，便知道塞伯曼这个老家伙已经成功地破坏了实验室，便召来矿厂内全体员工一起来参观博士实验室的爆炸仪式，并对着大家纵情演

讲："看哪，我们已经让那个野心博士远离矿厂，以后，我们又能高兴地工作、放纵地喝威士忌了……" 乔戈向他的一脸崇敬的员工们慷慨激昂地说着："而另外两块封印碎片，我们一定也会拿到，把那条军刀大贱狗给重新封印起来，让安静与和平重新回到我们的岛屿！" 接着，塞伯曼耳边就是众员工滚雷般的响应口号声，但他心里还在琢磨乔戈刚才的话——怎么变成"我们"了？您刚才不是躲起来了吗？

"不可能！" 空中忽然传来了博士的尖叫，让高呼口号的众人刹那间安静下来，博士指着人群尖叫着："不可能，你们没有胜利，我不承认！"说完，驾驶气球飞走了。"确实没有结束，" 塞伯曼趁着这短暂的安静，摇头叹着："下一步我该往去哪里？" 听到这。众人又聚上来七嘴八舌地出主意起来，最后还是照乔戈的话办，越过矿厂东边的高墙，去隔壁那个神秘而又奇怪的神庙，至于如何过去的办法，众人又讨论了N久，有提议让塞伯曼一头撞过墙的，还有说用锹一款砖一块砖挖的，还有的说让塞伯曼像壁虎那样爬过去，最终"员工丙"的办法还算可行——找到像蛇的东西绑个环挂在墙附近的绳子上滑到墙另一面。"像蛇那样……" 塞伯曼忽然想起自己曾在狼窝里拿过一条蛇，于是他也只能对不起那条蛇了，估计那条蛇被绑成一个环承载着一个人的重量并在绳子上滑行后，不碎成几段也脊柱分离了。准备就绪，塞伯曼拉着蛇做的环滑向着墙的另一面——轰隆！



伊姆霍特普神庙（Temple of Imhotep）

整座神庙笼罩着与刚才的工厂截然不同的神秘气氛，一个惊魂未定的红衣神官小心地看着塞伯曼："天呀！难道你是从上天降临的吗？" "哦不。" 塞伯曼连忙解释："我是追踪多利德到这里的——我感觉他就在这附近。" "嗯，你的出现正符合圣人的预言。你就是上天派来拯救我们的天使吧？自我介绍一下，我叫胡德·霍夫曼兄弟。"兄弟？塞伯曼觉得这个自称方式非常熟悉，胡德继续说："我和大多数信徒们生活在这里，但也有一些外出传教去了，像帕布鲁·琼斯兄弟……" 这个？原来和布雷克维村图书馆里的老学究是一个信仰的！之后胡德神官把医神伊姆霍特普简单介绍给塞伯曼并祈祷伊姆霍特普神保佑他一路平安后就离去，而塞伯曼也正好在这里转转走走，看看神庙里那些神秘古老的建筑，除了胡德神官和他的弟子们，塞伯曼同样能遇到——不说各位也能猜出来了，就是挣钱不要命的商人库奇和地图狂人查理·阿特拉斯，塞伯曼看到他们后心里暗自后悔，刚才如果悄悄跟在这两个家伙后面，也许就免了爬绳子的苦头了；而那两个家伙也在奇怪，这么大岁数的老头子怎么想到用这种方法翻墙？害得悄悄跟着塞伯曼的二人吃了不少爬绳子的苦头。这次库奇向塞伯曼推荐自己刚弄到手的魔法袋子，里面居然是巫婆！真奇怪他哪来这么灵通的手段，塞伯曼想，这家伙哪天把装着军刀狼的魔法袋子也挂出来卖，也不是没有可能。



军刀狼的洞穴在古木参天、大雨倾盆的原始森林深处，这个危机重重的原始森林里，经常会在意想不到的地方出现杀机，塞伯曼也只能四下环顾、非常小心地躲避着一个又一个怪物前进着，在他经过一路躲闪觉得累了想要暂时驻足休息一会时，忽然从地下蓦地窜出一个怪物，近一人大的身躯将没有防备的塞伯曼一下扑倒在地，接着将钳子一样的利爪紧紧按在塞伯曼的肩上并张开黑口向塞伯曼的脸咬去，塞伯曼一侧头躲过后，台起腿对压在身上的怪物的腹部用尽全力踢了一脚，怪物惨叫一声放松了爪子，而塞伯曼也借机滚到旁边跳起来，紧握着军刺目不转睛地看着怪物——这时他才发现，怪物原来没有后肢，只是用大而有力的爪子匍匐爬行着——塞伯曼的双肩被怪物抠进了骨头，疼痛难忍，当塞伯曼咬牙切齿地紧握军用匕首想要结果怪物时，却发现脚下隐约出现了同样怪物的脸！塞伯曼赶紧跳开跑掉了，而刚才塞伯曼与怪物战斗的空地，正有无数与之相同怪物不断地从地底爬出，像丧尸一样趴在地上用仅有的前肢沿着塞伯曼的脚印缓慢地爬着……



森林深处，塞伯曼从军刀狼那救回了一个男人，这个男人原来就是耐特洛村看到那列火车的车长，男人简单地道谢后，就匆匆告辞离去。塞伯曼刚告辞了车长，胡德就急匆匆地赶来了，他告诉塞伯曼，神庙中央的神塔也出现

了军刀狼的怪物们，希望塞伯曼能以医神伊姆霍特普的名义来惩罚那些亵渎神灵的妖怪们。呵呵，那就借助神的名义一次了。

神塔内塞伯曼发现了一个非常古怪的怪物，看起来像一坨章鱼，但听到塞伯曼的脚步声后，立刻开始膨胀起来，当塞伯曼赶到近前，这个家伙已经膨胀到了一栋房子大小，把通路完全地堵死了——它浑身的毒性粘液塞散发着阵阵恶臭，让塞伯曼完全不敢靠近，即使释放了自爆龙、石像也无济于事，每次只把它打小一点点，但很快它又膨胀起来。不过办法总是有的，当塞伯曼释放出小鬼时，小鬼蹦出来便兴奋地大叫着舞着刺棒向章鱼怪砸过去，看得出来他的兴奋来自于他那发泄性的连续攻击，在它兴奋地嚎叫声中，那个章鱼怪被它打得越来越小，最后缩成个小皮球大小后，被小鬼一脚踩爆了。塞伯曼在一旁怔怔看着，忽然觉得这个小鬼有时也蛮可爱的。



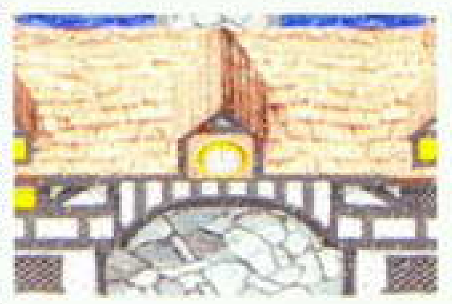
龙头镇（Dragonskulle Town）

在塞伯曼将第 7 个封印碎片也从博士的实验室中拿出，他就按照胡德神官的指点，去耐特洛村搭乘火车。汽笛长鸣，白色的蒸汽滚滚喷出，弥漫的蒸汽中，火车呼啸地驶向了梦之都市——龙头镇。

“好大的城市！”下了火车的塞伯曼立即被眼前的雄伟壮观所折服。城内城外到处都是人群的喧声。而塞伯曼打开探宝针，却发现这一派平盛和繁荣下却暗藏着来自于军刀狼的杀机——幸好现在的博士和军刀狼还没来得及反扑，既然感受到了军刀狼的存在，塞伯曼也就顾不得逛街，直奔城外西侧小院附近走去。

来到房顶，塞伯曼隐约闻到了空气中有腥气——有怪物！塞伯曼警觉起来，但周围空荡荡什么也有，终于他发现了地上有一个个影子奔走，原来是可以完全隐身于环境中的变色龙，好险啊！

破坏城外洞穴后，塞伯曼也要进城内了，这时天上下起了小雨，拱桥、小河、细雨、钟楼，让塞伯曼曾一度误以为自己来到了伦敦那诗情画意的康桥。镇子的东北方，商人库奇和地图狂人查理·阿特拉斯也都到了，买卖越做越大的商人库奇在这里也开了商店，但他仍然很乐于在没人时观看老鼠们在商店的地上尽情地追逐打闹。而劳累的塞伯曼在简单逛逛街后，也找了旅店睡着了……



“哈哈、哈哈哈！”塞伯曼又听到了那些长着魔鬼面孔的木桶喷火时的狞笑，他清楚现在自己确实不在冒险，也知道自己现在是在做梦，但现在他无论如何也动不了——他梦魇了，黑暗中这个让军刀狼也无可奈何的勇士，此时正清醒而又痛苦地遭受着自己的梦的折磨。渐渐的，眼前的黑暗开始逐渐淡却，而不知什么时候，自己已经置身于一个荒凉又恐怖的街道，土黄的天色更让梦魇者感受到了无比的窒闷——这到底是什么地方？好像自己还是小孩子时，每次梦魇也都是来到这里……那些狞笑的木桶也逐渐清晰了，而整个天地间，也不断传来着轰塌前断裂的响声，不知哪里是出路、哪里是退路，他只有漫无目的地游着、逛着……突然，他听到了似乎来自于地狱里的声音，在他战栗发抖时，一个阴森的幽灵已经飘忽而至，来不及逃跑、来不及躲避，幽灵以不快但不可抗拒不可阻拦的速度逼近，紧紧地扼住了迷失在噩梦中的梦魇者的颈，继续以不快但不可抗拒不可阻拦的速度向高空飘升、飘升、飘升……猛的，幽灵转下身来，头朝下抓着猎物以炮弹一样的速度冲向地面——砰！可怜的梦魇者的头已被撞得粉碎！



“啊、啊！”塞伯曼从梦中被惊醒，但他还是动弹不得，只能无奈痛苦地挣扎着，最终还是闻声赶来的服务生帮他解了围。

“我确实没死？”服务生走后，塞伯曼仍惊魂未定地摸着自己的脑袋自言自语着，“要是死了，我现在怎么还在说话？”他忽然糊涂起来，完全不清楚自己此时是梦醒了，还是继续在做梦，曾经有无数次都觉得身处现实但醒后却发现不过是美梦一场，现在的一切，又怎能知道是不是一场梦？也许一觉醒来，一切都会是另一个样子，而此情、此景、此人，也都将随着梦醒而云散烟消……

第二天，睡梦中的塞伯曼被人群混乱的惊叫声、马达声、机枪声和炮声惊醒——难道是军队来帮助消灭军刀狼



了？塞伯曼兴奋极了，高兴地扒窗一看便大惊失色，因为街市中那些横冲直撞的机枪车、炮车后，正跟着为数不少的怪物，而坐在机枪车上的那些佣兵装束的人，满脸的蛮横，疯狂地用重机枪乱射，很快街道上的市民全都消失了——或躲到了家里，或葬身于受雇于多立德博士的佣兵们的枪口和轮下。“太过分了！”塞伯曼大吼一声，将5只鬼全部释放出来，众鬼们看到楼下如此多的猎物，兴奋地跳到窗下的怪物、佣兵中间狂砸起来，但旋即又都被机枪手们的机枪送上了西天。

别无选择了，塞伯曼将数只自爆龙召唤到街上敌人群中炸出一片空地冲到阳台上准备跳下，却发现迎面居然真的飘来了幽灵！就像梦中那样，以不快但不可抗拒不可阻拦的速度逐渐逼近，胡乱中塞伯曼随手抓起一个魔法袋子抛出了大脚怪，大脚怪仍然一如既往毫无畏惧地迎上去，和平时一样，对着靠近的幽灵一脚踢去，但幽灵好像个影子根本没被踢到——接下就和塞伯曼在梦中所见一模一样，幽灵扼住了大脚怪的脖子将它提到半空，接着飞速撞到地上，将大脚怪的头撞得粉碎，而大脚怪的尸体，顷刻又被数辆炮车、机抢车碾成了肉泥。此时，那来自于地狱的声音更大更杂，不知有多少幽灵正游荡在这个城市里。无奈中的塞伯曼只得胡乱抓起魔法袋子乱扔，但大多都对飘忽的幽灵无济于事。终于，一个魔法袋子里飞出了骑着扫帚的巫婆，巫婆骑着扫帚快速地飞旋在幽灵们的头上将魔法粉撒遍了所有的幽灵，被撒了魔法粉的幽灵则立刻静止不动了——最后伴随着巫婆的一声怪笑，全部幽灵以及那些空中的怪物刹那间全部炸裂消失。此时整座城中已经大乱了，机枪车、炮车、自行炸弹正在撞开民宅和众多怪物大肆屠杀着，而扩音器里，也传来了多立德那尖声尖气的统治世界宣言——塞伯曼的旅店也遭到了破坏，好在他提前释放一只凤凰，才使自己得以逃生，在凤凰保护下的老军人，目睹着眼前的残酷，双眼通红——他咬咬牙，紧握着最后的魔法袋子，那里面是神之巫师的灵魂，在买来时商人库奇曾千叮万嘱过不到万不得已时不要使用，用了会如何？反正现在已经没什么顾虑了，释放吧！



神之巫师被召唤出现了！一身黑袍的巫师站在倒塌的房屋废墟上，高举着魔杖念起了毁灭的咒语，所有的佣兵和怪物都惊惧地望着巫师，继而又穷凶极恶地向巫师扑去——但已经晚了，在巫师举杖高喝的瞬间，天地变色，无数雷电从乌云中直劈向怪物聚集的龙头镇，而大地也裂开巨大的地缝，滚滚岩浆从地缝中翻滚涌出。

数秒后，巫师消失了，天空也恢复了本色，全部的怪物也已完全被岩浆所吞没，整座城市忽然空荡起来，塞伯曼收起已经耗尽魔力的凤凰，无力地坐在了露在岩浆外的废墟屋顶……

“嗥——呜——”空荡死静的城市废墟中，突然清晰地传来了军刀狼那让人闻风丧胆的嗥叫，这使已经筋疲力尽的塞伯曼不由得出了一身的冷汗，而精神也重新打了起来——那只拥有雄狮一般庞大强壮身材、矫健强悍的军刀狼出现了！它那泛着幽幽绿光的眼睛紧盯着塞伯曼，看起来带着强烈的仇恨，难道动物也懂得仇恨吗？由不得塞伯曼多想了，军刀狼已经三步两步窜了过来，情急之下塞伯曼只能抽出随身的军刺掷向扑过来的军刀狼军刀狼没有躲，竟然用口把军刺接住了，还像吃骨头那样把硬钢的军刺几口咬碎，接着，军刀狼伏下前身，猛地跃向已经筋疲力尽的塞伯曼——这时，魔法袋子中刚刚恢复少许魔力的凤凰自己飞了出来，将塞伯曼抓上半空躲过了军刀狼那致命的扑杀。而扑空的军刀狼，则因为扑得太猛以致惯性过大跌进了岩浆。

军刀狼在岩浆下一声声哀嚎着，塞伯曼非常清楚，魔鬼般的军刀狼没那么容易死掉的，他略做休息，便起身奔向城北博士最后的实验室，只有集齐全部的碎片把军刀狼封印起来，才是真正的万全之策。

疯狂的博士为了防止军刀狼被封印，已经将最后实验室的岩浆喷射闸门打开，虽然他自己也清楚最后封印碎片被毁后，军刀狼将不再受自己的驾驭，但他更不甘心如此完美的计划最终会彻底败在一个糟老头子手里。还好，塞伯曼在最后的封印碎片即将被岩浆吞噬前，塞伯曼终于抢出了碎片逃离了崩塌中的实验室。



8个封印碎片集齐了，恶狼也终于再次被封印了。军刀狼的雕像也正在被重新制作，准备再次立在布雷克维村的中央。完全失败的多利





德博士没有立刻逃跑，居然又驾驶着他的热气球到处的大骂，扬言让所有人记着这次愚蠢的错误，他日后会回来，将更强、更大、比以前破坏的更彻底……飞到墓地沼泽上空时，正在断桥上给鳄鱼喂食的戴维·克罗基特被他吵得不耐烦了，举起了枪对准了气球：“你给我去死吧！”说完，砰的一枪，便让博士最后的尖叫声和变态的野心计划一同消失在不远处爆炸声中。



二周目兰花收集攻略



在布雷克维村大街上，有个叫杰妮的MM自叹没有人送花给她，而正巧有个叫佛莱迪的男子正要送花给她可是又找不到花。打通一周目，当主角决定留下后，就接受了佛莱迪的请求——替他去找5朵非常稀罕的兰花。

黄色兰花

二周目从龙头镇开始，水池边有个老人请求主角帮忙将一枝珍贵的黄色兰花送给他在耐特洛村的哥哥，老头子还提到一个叫康妮·安妮的女人，并说自己也许爱她。唉，老头子的爱情果然像老房子着火——没得救了。不过受人之托，花还是不要占为己有。去耐特洛村和村南那个老头说话，他听后非常不屑地说那花实际是要转给图书馆那位康妮·安妮的，所以就让塞伯曼直接给送去吧。”

康妮·安妮就是布雷克维村图书馆馆长——那个说话有气无力的黑女人。塞伯曼把花交给康妮，却听到了康妮无休止的絮叨，最后塞伯曼不得不打断她：“康妮女士，我正在为这个礼物而被讨厌！我只是帮别人一个忙而已。而在此之前，我还从未给任何人递过信。”

“对不起呀，看我……”康妮·安妮显然觉察到了自己的失礼，“不过我确实不需要这个礼物，你带着吧，看看谁需要就给谁吧。”

“哦，谢谢。”

红色兰花

当一周目帮老太太取蛋糕、和汤姆赛喝茶赢得蛋糕最终从老太婆那得到鱼的情节完成后（也可以在二周目完成），将鱼拿给书店的老学究帕布鲁·琼斯看，他果然高兴得兴奋不已，但这个家伙还是继续让塞伯曼帮忙，帮给伊姆霍特普神庙的胡德神官送个东西。塞伯曼很爽快的答应了，但他到帕布鲁·琼斯取出那个“东西”时，却被吓得几乎想撒腿跑掉。那是一根手杖，手杖顶是一颗只有拳头大小的人头！人头死鱼般的眼睛正盯着他——那简直是传说中的魔鬼啊！塞伯曼抑制不住地发抖：“这、你让我带、带这个？”“是啊。”帕布鲁·琼斯爱抚着人头上枯草般的头发，“多可爱的小东西，就麻烦你了。”塞伯曼无奈，只好战战兢兢地接下，虽然听说曾在南美洲执行任务的战友提起过这种神秘的小人头颅，但亲眼看到还是甚觉恐怖。

塞伯曼几乎一路跑到神庙的，见了胡德就把人头杖往胡德怀里一塞：“你好啊，帕布鲁·琼斯托我带东西给你，他说，你喜欢……这个。”“啊！”胡德兴奋地惊叹着，非常珍爱地轻抚着人头表面干腊状的皮肤：“太神秘、太可爱了！谢谢你，不过帕布鲁怎么可以称它为‘东西’呢？”最后胡德为表感谢，将珍藏的红色兰花送给了塞伯曼。

蓝色兰花

拍完10张照片后，照片收集完毕，回到布雷克维村去把相册还给照相馆的韦斯利，韦斯利非常感谢，为了表达谢意，将珍藏的蓝色兰花也送给了塞伯曼。

10张相片分别拍摄于野营地帐篷附近、布雷克维港的航海灯旁、卡诺什丛林瀑布下的桥上、墓地沼泽的鳄鱼背上、暗之夜矿厂院内、暗之夜矿厂院外右侧的海边、耐特洛雪山布特的家门前、伊姆霍特普神庙亮着灯光的塔前、火车发车前耐特洛村火车站附近、进入龙头镇的拱桥上。

白色兰花

接受丢了大衣的布特的请求并把全部奖励关卡打通后，到墓地沼泽戴维·克罗基特家里去拜访并说出布特的恳求，“一件上好的毛皮大衣？”戴维皱皱眉头，“那要在诱捕猎物时极其

小心的。”“尽你所能嘛。”但戴维还是无奈地摇摇头：“尽我所能我也还是不能，用没有合格的圈套来就捕不伤皮毛猎物是完全办不到的。”“合格的圈套？”“对，我需要一个做工良好的木质圈套——乌迪也许能够帮助，他木工手艺不错。”“我知道了，看到他一定和他说。”

“不好意思得麻烦你一下。”再次见到乌迪，塞伯曼非常客气，“墓地沼泽的戴维需要木制的圈套，让我来帮……”“圈套嘛，现成的，给我20GP您就拿去。”喂，怎么还收钱呐？忘了我们在共同驱除军刀狼时的合作了吗？但为了不伤和气，塞伯曼只好把这话咽到肚里准备给戴维。

回到戴维那里，塞伯曼把圈套递给他：“这个可以吗？他说这个非常棒。而且还是我自己掏腰包得到的。”“很好的圈套啊！”戴维一边看一边赞叹，而塞伯曼也不断跟着应和：“是啊，我花了20GP呢。”“你稍等，我出去一会。”戴维听后便告辞出去了。塞伯曼想他大概是去取钱，但戴维半晌才回来，手中还拿着一件非常漂亮的皮大衣：“这是我尽全力做的，带给耐特洛雪山的布特先生吧，希望能给他带来温暖。”“肯定会，”塞伯曼跟着补充道，“这可是用价值20GP的圈套捕的猎物的皮做的……”“啊，对了！圈套钱是你付的，是吧？”“是。”“那你给布特送大衣时，顺便让他帮我把20GP付给你。”你们这群……



“你回来了，”被冻的一脸苦相的布特问他：“给我买回什么可以取暖的衣料了吗？”当看到塞伯曼拿给他的新大衣时，他几乎抢过来穿上：“嗷，好哇！又漂亮又暖和的棉衣啊。戴维那家伙真是我的自豪。这个白色的兰花送给你，算我对你的感谢啦。”

拿了白色兰花的塞伯曼也兴高采烈地跑出了屋，忽然他想起来，还没跟布特要那笼子钱呢。

奖励屋地点如下：

卡诺什丛林断崖下乌迪的家、墓地沼泽戴维的家、耐特洛村的羊圈、暗之夜矿厂内商人库奇所在的二层小楼、伊姆霍特普神庙左下角、龙头镇右上角商店隔壁的屋子和游戏后期才能进入的布雷克维村领主官邸内右侧房间。







紫色兰花

在暗之夜矿厂从乔戈·佛尔曼那拿到的矿山地图后，来到安德沃特矿山地下三层，找到那个叫贺瑞斯老矿工把地图交给他，贺瑞斯他们正为矿里资源不足发愁呢，得到新的矿源信息自然高兴，而他的谢礼，就是紫色的兰花。



至此，五朵珍稀的兰花全部集齐，当这5朵兰花扎成一束花束时，围观的所有人都为其美丽所惊叹。回到布雷克维村将花送给佛莱迪，就会看到佛莱迪向杰妮求爱的一幕，之后就是在领主官邸的礼厅的佛莱迪和杰妮的婚礼了。

“谢谢你，好人。”在新娘到来之前，佛莱迪悄悄谢着塞伯曼，而塞伯曼只是微微一笑：“没什么了，我现在也觉得很快乐。实际上我也正想用一个美好的方式来结束我的冒险。”

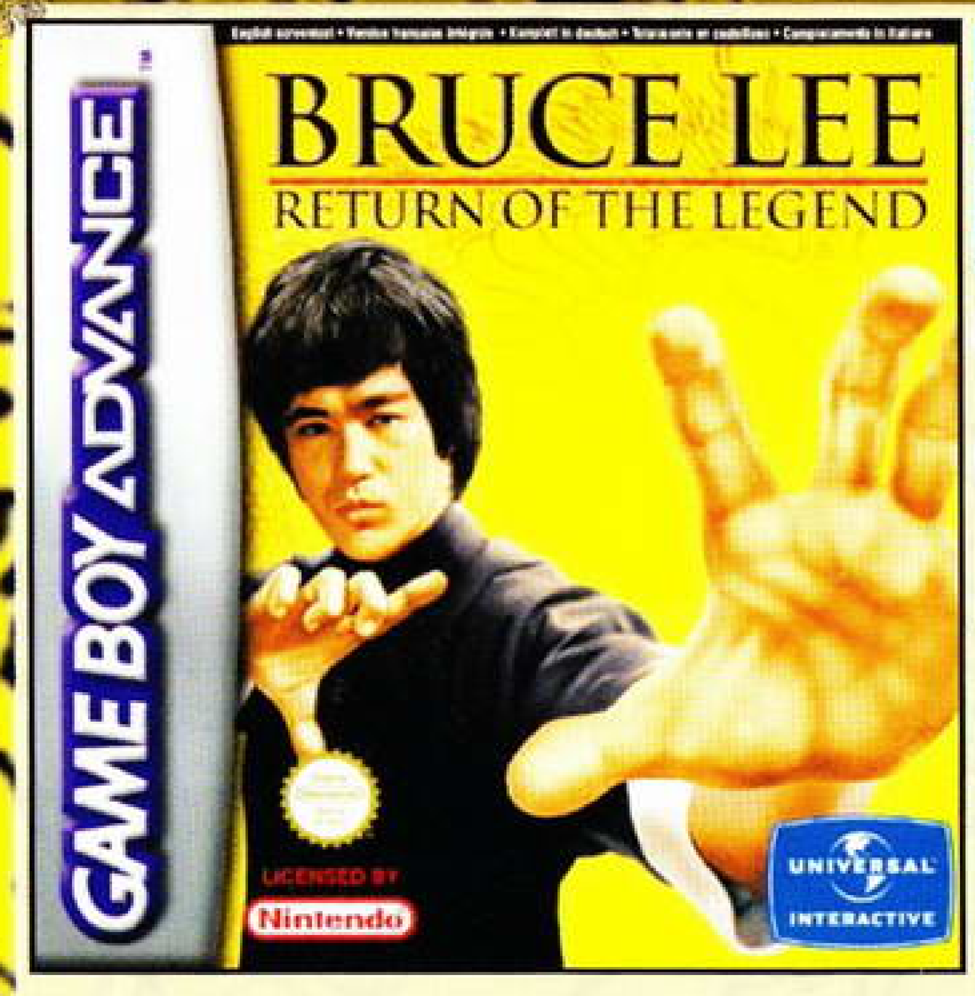


封印了军刀狼还成全了一对有情人，对于塞伯曼来说，这确实是一个非常完美的结局，不过各位玩家如果没有尽兴，还可以把曾经冒险过的洞穴再打一遍，看能不能得到黄金过关评价，因为过关道具是金是银还是铜和时间有绝对联系，所以正常的稳扎稳打方式就不适用了，夺黄金评价前最好先把道具买齐尤其是3个凤凰和5头睡熊，这样会轻松得多。当全部洞穴都得到黄金评价后，回到标题画面选择中间的猪头，就可以进入挑战模式了，挑战模式里有时间限制和宝物限制，就像《风来的西林》中的“菲伊的谜题”那样，非常具有挑战性。各位不妨一试。



关卡财宝一览

关卡	所得宝物
野营地（The Campsite）	
Campsite Clearing	睡熊×1，自爆龙×1。
River Crossing	装甲衣×1，飞龙×1。
布雷克维村（Blackwyche Village）	
Blown Away	装甲衣×1，自爆龙×1。
Blackwyche Swamp	装甲衣×1，钱箱×1。
Outlaw Inn	装甲衣×1，钱箱×2，大脚怪×1。
Eastern karnath	装甲衣×1，钱箱×1，粘液怪×1。
Wishing Well	钱箱×2，装甲衣×1，钥匙×1。
Blackwyche Laboratory	钱箱×3，装甲衣×1。
卡诺什丛林（Karnath Jungle）	
Karnath Canopy	装甲衣×1，吸食者×1，钥匙×1。
Tangle Terror	装甲衣×1，Club ×1。
Lower Karnath Mines	装甲衣×1，粘液怪×1。
Overgrown Outpost	钱箱×1，装甲衣×1，睡熊×1。
Knightlore Falls	钱箱×2，装甲衣×2，飞龙×1。
Upper Karnath Mines	钱箱×1，装甲衣×2，自爆龙×1。
Tangle Terror Lookout	钱箱×2，装甲衣×1，石像×1。
Karnath Laboratory	钱箱×4，装甲衣×1。
安德沃特矿山(Underwurlde Mines)	
Torchlight Torment	钱箱×1，装甲衣×2，飞猫×1。
Deep Dark Dugout	本关得到物品：钱箱×1，装甲衣×1，石像×1。
Stinky Cavern	钱箱×1，装甲衣×1，Tailspin ×1。
Mining Mayhem	钱箱×2，装甲衣×2。
Lookout Ledge	钱箱×2，装甲衣×1，钥匙×1，食人花×1。
Crumble Crevice	本关得到物品：钱箱×2，装甲衣×1，大脚怪×1。
Stranglehold Swamp	钱箱×2，装甲衣×1，飞龙×1。
Underwurlde Laboratory	钱箱×3，装甲衣×1。
墓地沼泽（Entombed Swamp）	
Stinger Strangle	钱箱×2，装甲衣×1，Tailspin ×1。
Frantic Fissure	钱箱×1，装甲衣×2，食人花×1。
Hobbled Hamlet	钱箱×2，装甲衣×1。
Stinkhorn Swamp	钱箱×1，装甲衣×1，飞猫×1。
Rocky Mount	钱箱×1，装甲衣×1，睡熊×1，钥匙×1。
Viper Vines	钱箱×1，食人花×1。
Terror Temple	钱箱×1，装甲衣×1，Club ×1。
Entombed Laboratory	钱箱×3，装甲衣×1。
耐特洛雪山（Mt.Knightlore）	
Snowy Knoll	装甲衣×1，石像×1，凤凰×1。
Frosty's Grotto	钱箱×4，装甲衣×1，吸食者×1。
Shivery Peaks	钱箱×4，装甲衣×1，飞猫×1。
Wafty Shaft	钱箱×2，装甲衣×1，羊驼×1。
Icy Nook	钱箱×2，装甲衣×1，大脚怪×1。
Gusty Gully	钱箱×2，装甲衣×1，钥匙×1。
Coalbouse Climb	钱箱×1，装甲衣×1，粘液怪×1。
Knightlore Laboratory	钱箱×5，装甲衣×1。
暗之夜矿厂（Nightshade Mining）	
Flames Of Fury	钱箱×1，装甲衣×1，Tailspin ×1，钥匙×1。
Ritual Ruins	钱箱×1，装甲衣×2，石像×1。
Filthy Factory	钱箱×1，装甲衣×2，吸食者×1。
Mortar Mountain	本关得到物品：钱箱×1，装甲衣×1。
Industrial Carnage	装甲衣×1。
House on the Hill	钱箱×3，装甲衣×2，羊驼×1。
Heavy Metal	钱箱×1，装甲衣×2，睡熊×1。
Nightshade Laboratory	钱箱×4，装甲衣×1。
伊姆霍特普神庙（Temple of Imhotep）	
Tumbledown Temple	钱箱×1，装甲衣×1，钥匙×1。
Magical Mayhem	钱箱×1，装甲衣×1，巫婆×1。
Watch Out Below	钱箱×1，装甲衣×1，羊驼×1。
This Old House	钱箱×3，装甲衣×1，Club ×1。
Wings of steel	钱箱×4，装甲衣×1，凤凰×1。
Craggy Crack	钱箱×2，装甲衣×1，自爆龙×1。
Town and Out	钱箱×9，装甲衣×2，飞龙×1。
Imhotep Laboratory	钱箱×5，装甲衣×1。
龙头镇（Dragonskulle Town）	
Rooftop Rampage	钱箱×5，巫师×1，吸食者×1。
Temple Plains	钱箱×1，装甲衣×1，Tailspin ×1。
Cluster Keep	钱箱×2，装甲衣×1，羊驼×1。
Factory Furnace	装甲衣×1，Club ×1。
Blind Alley	钱箱×2，钥匙×1。
Firing Squad	钱箱×2，装甲衣×1。
Cobbled Courtyard	钱箱×1，装甲衣×2。
Dragonskulle Laboratory	钱箱×5，装甲衣×1。





李小龙 重生传说

Bruce Lee: Return of the Legend

GBA

◆Universal Interactive◆ACT◆2003年3月28日发售◆欧版

◆1人 ◆自带记忆功能◆64M◆29.99美元

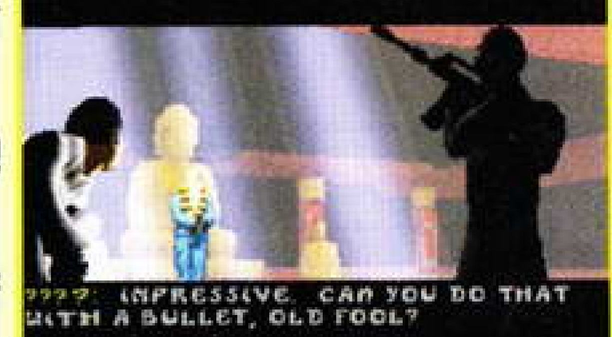
◆无对应周边　　推荐玩家年龄：全年龄



文：冰咖啡
编：马修

《李小龙 重生传说》是一部以李小龙形象为主角的动作游戏，虽然推出一年多，但其优秀的手感和爽快的打斗使其至今看来也是非常不错的游戏，所以在这里推荐给大家。游戏中收录了李小龙许多经典的格斗技，不少游戏剧情取材于李小龙生前名作如《精武门》、《龙争虎斗》等，游戏中李小龙也以海风（HAI FENG）为名在剧中除恶铲暴。从这看来，《重生传说》倒更像以李小龙为主演的一部功夫游戏更合适。

人在江湖往往身不由己，即使隐退仍难免惹事上身，闭目静坐的老人听到耳后的风声伸手将飞镖接住后，却听到了子弹上膛的声音“呵哈，今天开了眼界啦！”一个蒙面者边说边举起枪瞄准了他，“老家伙，你果然够厉害，来把我的子弹也接住吧。啊哈哈哈……”



身在国外留学的海风（李小龙）得知师傅的死讯大为震惊，他不相信近乎无敌的强者怎么会死于非命……

师傅已经死了，海风踏上了复仇之路。由于师傅一直低调隐居于山林小庙之中，死因也成了难以破解的谜，但是海风从师傅的尸体旁捡到的飞镖上“YAKAN”字样上得到的线索，还是让他感到一种无形的压力——YAKAN是一个势力庞大、组织严密的跨国武装集团，即使确认杀死师傅的凶手就在YAKAN内部，也难以找到。海风正为此闷闷不乐时，YAKAN武装集团又要继续扩大势力，将从民间招募一些会功夫的年轻人。得知消息的海风，在师傅的墓前拜了一柱香后，大步流星地来到了正在接受YAKAN考验的年轻人中间。下面玩家将和李小龙一同，投入到一个以正胜邪的功夫片中去。

功夫入门指南

深入虎穴前，还是先学一些功夫以防不测吧。

游戏中的基本操作和其他美版游戏相同：A为跳、B为拳、R为踢、L为防御、SELECT为捡到武器后的武器切换、连按两次前李小龙就会跑起来、跑到墙下向前跳贴墙时再按跳角色就会使出三角跳、按斜下角色会做出翻滚动作。

除了基本的操作技巧，游戏中还有相当丰富的组合技巧，详见下页表格。

游戏中拿到长棍、双截棍两种兵器前冲时也会有特殊的攻击技：持长棍前冲攻击是以棍拄地将迎面的敌人全部踢飞；双截棍的前冲攻击虽然不及长棍攻击距离长，但威力大得恐怖，一般的打手、警卫可以一击必杀。

功夫修炼完毕，下面开始海风的复仇之路吧。

第一章：烈火的考验

加入YAKAN不用大学本科以上学历，也不用生得皓齿朱唇五官端正，只要能打架敢玩命就行，下面看看想入伙都要经过哪些考验。

1-1：YAKAN最初的考验要看看来报名的人的身手是否敏捷，这对于海风绝对是没问题的。

组合技一览

按键顺序	效果简介
B、B、B	普通三连拳击，出拳快，很适合面对众多敌人的乱斗场面
B、B、→+B	也是三连击，最后一击是可以把敌人震开的崩飞技
按住→同时按B、B	在打出第一拳后会转身借着惯性用摆拳重创敌人，转身时处于无敌状态，对付一些死缠滥打的BOSS相当有效
→+R、→+R、B ↑+B	踢出两腿、最后用全力打出钩拳 上勾拳，能一拳把敌人打倒，但出拳时间较长
↓+B	下蹲拳，威力不大，用来对付一些擅长上段攻击的敌人
前冲时按B	用肘撞击敌人，使敌人处于硬直状态，可以继续进行连击
L+B	后摆拳，扬起拳将身后的敌人一拳打飞
R、R	截拳道经典的上下两段踢 按住→同时按R、R、R：三连踢，以最直接、伤害最大的中段侧踢给敌人最后一击
→+R、→+R、R	三连踢，以小跳后的翻空踢收尾
B、B、R	打两拳后的强力中段旋踢
↑+R	可以一脚把敌人踢倒，感觉比上钩拳出招要快
↓+R	把敌人绊倒，虽然威力超低，但破绽小出招快。
前冲时按R	李小龙经典的飞踢，威力一般，但能造成敌人长时间的硬直状态。
前滚翻时按B或R	威力大、攻击距离远的连环腿，非常实用的一招。
L+R	跳起来劈开双腿踢开身前身后的敌人，用于混战中解围，但出招时间较长。

本关没有任何难点，对着一些带有“？”标志的灯打一下，还会出现操作方法的提示，不明白的话就看看，这一关算是基本操作教程吧。



1－2：YAKAN的成员很多时是执行暗杀、潜入等任务，所以第一项正式的测验就是潜入，本关的任务是躲过守卫的视线而不是杀敌，在守卫背向自己时，悄悄跟在他后面并躲到洞窟里去，等守卫回头走过洞窟，就可以继续潜入了——不要被守卫发现，更不要试图去用拳脚干掉守卫，否则只能从头再来。

某处悬崖前有一根竿子，向前跳跃到竿子处时按住上，海风就会沿着竿子向下滑，不然从很高处跳下会摔伤，这个技巧在初期一定要练好，否则后面章节会打得相当辛苦。

1－3：当海风好不容易从一个个守卫的眼皮下潜入后，却被一个武师迎面拦住，看来是可以过招了！武师一脸傲相地摆好了架势，看起来不少应征者都败在他的手下，当他鄙视地做出挑衅动作时，海风已经以神出鬼没的速度窜到他的近前，侧身一脚正踢中他的膝部，未及他倒下，海风的第二脚已经结实的扣在他的后颈上，武师顿时瘫倒在地——这另其他武师大为震惊，不得不三两一伙地严阵以待。本关主要考验的就是格斗能力，也是YAKAN招募打手的主要测试，对于玩家来说，终于可以和敌人放开手脚来打了。这一关都是些陪练级别的功夫平平的武师，好好熟悉一下拳脚。



1－4：刚出来就被一扇上了锁的门挡住，但身后有箱子可以打破——明摆着钥匙藏在那里嘛。这关没什么难点。

1－5：最后的考验，就是考验新成员以寡敌众的能力了。这一关很热闹，一出来海风就被一群武师包围，此时最好用扫腿配合着翻滚逃出重围再去和敌人打斗——训练通过后，海风被YAKAN吸收为组织成员。

夜色下的暖风夹杂着阵阵青草的气息轻轻拂面，经受了一天考验的海风也感到了少许的疲劳和淡淡的伤感——要在势力横跨多个国家的YAKAN集团中找到杀师仇人谈何容易，更何况如今的自己不过是一个小喽罗而已……

“晚上好，海风先生。”沉思中的海风被身后忽然一声诡异的问候吓了一跳，自己的身后不知何时出现一个穿黑西装戴着大墨镜的瘦子。“你是谁？”海风勉强使自己镇静下来，在这种陌生地方被陌生人叫出名字并不是什么好事，他话语中带着杀气地问瘦子：“你怎么会知道我的名字？说！”男人并不慌张，回答道：“我叫布史，我们有共同的敌人——而且，我知道你为什么会在这里。”“知道我为什么会在这里？”海风皱皱眉头：“告诉你，如果不是你说我们有共同的敌人，我现在已经把你杀了！你既然知道我在这的原因，也应该清楚我来找谁吧？”布史非常做作地低着头作沉思状，半晌才慢吞吞地说：“当然知道，不过你现在最好去港口YAKAN的货船去看看，你也许能找到一些答案。”



第二章：YAKAN的货船

海风虽然对瘦子故作神秘的打扮和没完没了的絮叨感到厌烦，但还是照他的话去做了，按照信封指引，海风来到了码头。



2-1：刚到港口小镇，一个油头粉面的小伙子大摇大摆的靠近过来："新来的吗？小子。""是……"海风不知怎么回答时，小伙子已一脚踢向海风，海风赶紧躲开。小伙子被闪了一下有些不悦，对着不远处在玩爬房子的红西装年轻人喊："快叫几个弟兄来，这新来的敢躲……"红西装的年轻人听到后从房上一跃而下还顺手向海风抛来了飞镖，海风闪得慢一些，臂上被划个大口子。当两个年轻人冲上来准备大打出手时，却遭到了海风疾风暴雨般的拳打脚踢。"有人敢在这个镇子上撒野！""上啊！""快进屋，又打起来了！"……整个小镇立刻乱成一团又很快恢复了安静，刚才还在街上摆摊逛街的镇民纷纷躲进屋里锁上门窗，而街道上出现了二十多个穿西装学生打扮的年轻人。

本关卡有三扇门需要钥匙来打开，钥匙都在附近房间的箱子里，非常好找。本关出现的那些穿西装的打手的近身战挺厉害，与他们靠近容易吃亏，还是掌握好距离用腿法更容易取胜。穿红西装的年轻人会掷飞镖，也要注意。



2-2：到达了码头，码头上一片忙碌气象。海风正寻找该从哪里登船时，被一个全身制服的警卫发现了，他掏出哨子用力吹了起来，还拔出枪朝天放了两枪——但接着就被迎面冲来的海风一记飞腿踢得吐血。听到哨声的武师和警卫立刻警戒起来，海风要上船，只能和他们战斗。一路上守卫重重，不要被围攻了。在某层甲板上，当海风踢倒几个妄图靠人数取胜的流氓后，一个同样穿着学生装的打手傲慢地横在海风面前，双手握着一条双截棍，傲慢地看了海风一眼，就将双截棍舞出一番套路，当停下后，又握起双截棍，挑衅地看着海风。"呜哇！"海风大吼一声踢了上去，把还没来得及收起傲慢的眼神的打手踢倒在地。海风捡起了双截棍——真是得心应手啊，双截棍虽然攻击距离一般，但威力相当大。经过一路打拼，海风爬上了登向船首的梯子，就在他快爬到顶时，听到了守在船首的守卫的对话："守着船下的那些人是猪吗？那么多人没打过一个小喽罗？""他要是敢爬上这梯子，我就立刻毙了他！"接着就是子弹上膛的喀嚓声，同时又有一个声音说着："我也不能让他快活了。"听到这些，海风警觉地将身体紧帖在梯子上。有一个粗鲁的声音接近了："你们两个傻瓜，只知道掏枪，来看看是不是那小子已经掉海里了……"当他的脚迈近梯子时，海风猛地从梯子上跳上来将走近梯子的家伙扑倒在地。守卫被眼前突然出现的海风吓得着了慌，手中的枪乱放起来，海风揪起武师用他挡了子弹，接着翻滚到两个守卫前，一手抓住一个，将两个懦夫扔进了海里。



2-3：海风终于登上了货船，因为守卫拉响了警报，所以船上的搬运工暂时被驱散，取而代之的是来往巡逻的武师和守卫。刚登上甲板，就捡到了某个糊涂虫丢失的飞镖，这下可以把那些讨厌的武师远远地干掉了，本关并不是潜入，完全没有必要偷偷摸摸的，还是放开手脚来打个痛快吧。

2-4：船上的货物包装得挺神秘，海风正要砸开箱子看个究竟，押船的镖师带着一帮武师和枪手将海风包围住了。镖师是个体魄健壮的秃子，大声且傲慢地打着招呼："听说我们这里来了客人，就是你吗？欢迎啊。他们都叫我布鲁诺，放心，我和我的手下会好好招待你的——弟兄们，别怠慢客人了！"话音一落，围在海风周围的



几个武师同时出手。

如果觉得面对一群打手有些吃力，就跳到两旁木架的最上端，这样可以防止被包围。手下的打手被海风一一打倒后，体壮如牛的布鲁诺不得不亲自出战。布鲁诺的打法非常流氓，经常像头蛮牛冲来撞去，还扔炸弹暗算人。对付这种行动迟缓的蠢物，速度永远是取胜之道，跳到他背后再跑上去一顿拳脚完全可以轻松搞定他。

没有伤到对手却挨对手不少拳脚的布鲁诺疯狂一样，咆哮着向海风冲撞过来。海风这次没有躲闪，他向着布鲁诺翻滚过去，当滚到布鲁诺的身前，将腿踢向布鲁诺暴露在下方的腹部——布鲁诺的用力冲击也更使自己受到了加倍伤害。他的攻势被完全化解，任由海风一脚又一脚地踢在他的胸上、腹上、脸上……在踢倒布鲁诺的瞬间，胸中燃烧着复仇之火的海风爆发出了李小龙经典的龙吼："哇——呜——"

吼完，海风觉得发泄了不少闷气，但布史偏偏又在这时出现了。海风没好气的问他："布史！你在这里干什么？"布史并不喜欢被这么怀疑，干脆掀开自己神秘面纱的一角——掏出一块金灿灿的小牌，做个小智抓住口袋妖怪一样的夸张POSS，一字一顿地说："听着，我——是国际刑警派来调查YAKAN财团的罪行的，你在这船上的侦察给我提供了大量的帮助。我——代表国际刑警组织感谢你。从这条船的货物看，YAKAN涉嫌的犯罪包括从文物到军火的走私，所以我——"海风被他那加重拉长的"我——"给拽得有些恶心，不得不打断他："你告诉我这些做什么？"布史停下了夸张的自我介绍，回答说："我们国际刑警正在追捕一个叫迪奥的人，他现在就在YAKAN，但想抓到他是非常不容易的。帮我们找到迪奥，我们也会帮助你报仇。"布史说完等了两秒钟，看海风没有反应，继续解释道："你要是答应的话，就去YAKAN学院，把他们在美国总部的头目名单交给我，怎么样？我们这个买卖还算公平吧？"海风实在受不了他墨镜下的眼睛，只好给他简单的一句"成交"，就转身跑了。海风有种预感，他师傅的死，也许和那个叫迪奥的人有关。

第三章：线索

3-1：这一关虽说是潜入关卡，但出来就能捡到飞镖，这样就可以在远处把一些巡逻在要害处的守卫提前干掉，使潜入轻松多了。但飞镖数目有限，因此也别轻易惊动那些保安，最好从树上房上潜行。

3-2：继续潜入到了通廊，这关有两处地方可以得到飞镖，同样，觉得哪个守卫碍事就用飞镖杀死他，反正也留不过关——别浪费了。

3-3：潜入到了大厅里，这一关卡没有暗器，只得完全靠潜入了，还是尽量靠着上方潜行。有些地方会有两个保安来回巡逻，要把握好他们同时背向自己的时机冲到门里躲起来，实际上，即使在被他们发现的瞬间躲进门里也没有关系。这关的钥匙很容易拿到。



在YAKAN学校的某两处角落，海风终于拿到了布史要的名单。接到名单，布史夸奖海风几句又罗嗦一番，在海风即将晕倒前，他终于告诉了一个让海风振作起来的消息——明天YANKAN将在下层打手中举行教官选拔大赛！布史希望海风能参加并胜出，成为国际警察组织在YAKAN高级机构中的线人；而海风所关心的，不过是可以更方便地找到杀死师傅的凶手。



大赛开始了，海风第一场的对手是一个武师，武师谨慎的摆好架势，小心翼翼的向海风靠近，在一人多距离时，海风如疾风闪电般移到他的身前，重拳雨点般的凿在武师的脸上，面对这样的状况，裁判也不得不叫停，海风胜出。

第二场比赛开始，有三个武师包围了海风，海风想跳起突围，却不想被两个武师的扫腿绊倒，当三个武师冲上来要痛打海风时，海风翻滚出了他们的包围圈。跳起来的海风抬起腿，旋风一般地将三个武师全踢得满地找牙了。



第三场比赛海风将面对三个棍手。不过只要他们受到攻击，他们的棍就会掉在地上，反倒给海风提供了方便。

第四场比赛比较激烈，海风竟然被5个武师团团包围——但海风毕竟是海风，在武师们准备动手时，他已经将正前方的敌人三拳打倒了，紧接着回过身，对四个招式死板反应又慢的杂兵进行了秋风扫叶一样的攻击，最终5个武师全部被打败。



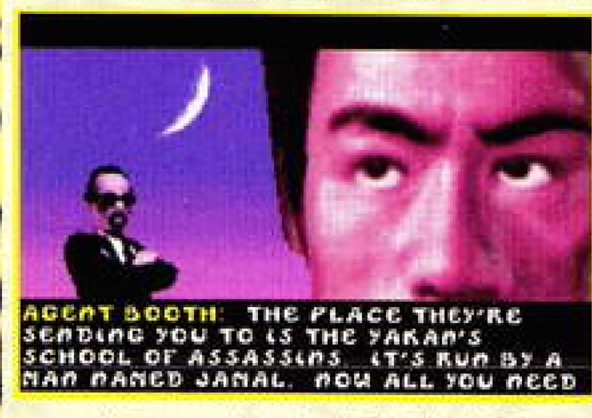
总体来说这关并非很难，虽然不会被杂兵们干掉，但每场只有10秒的时间也是非常紧迫的，尤其是面对最后的五人，一定要利用速度上的优势抓紧时间突围并打倒前方的三个武师。

五场胜出的海风接下来将迎战传说中YAKAN的棍术强人——一个体魄强健的光头男子凌空跃下，他将棍背在身后冲海风轻轻施礼："好样的，年轻人。我叫田疤，如果你能从我的棍下幸存，你就会正式成为YAKAN的教官。""来吧， 我准备好了。"海风平静了呼吸，摆开了架势，做好了迎敌的准备。

田疤的棍法非常厉害，连劈带扫的棍法将海风的攻击封得水泄不通，海风看准机会，像上次打败布鲁诺那样翻滚到田疤近前，但反应迅速的田疤抬腿抢先将未及出腿的海风踢倒在地——他并没有继续追打倒地的海风，而是挑衅般地将棍帅气的舞了一通后，再次礼貌地施礼："小子，站起来打败我！我可不想看我们YAKAN的年轻人一代不如一代！"海风擦了擦嘴角的血，站了起来，海风没有去主动进攻，在田疤那疾风暴雨般的进攻中不断躲闪，并观察着田疤棍法中的破绽——终于，海风在又一次躲过田疤的劈打后，向后窜离田疤一段距离后，又朝着田疤高高跃起，田疤一惊忙将棍上扬，但他的棍术对于来自于上方的攻击没有任何作用——他的脸被海风重重踢上，在他觉得眼前一黑的瞬间，又遭到了海风拳脚相加的攻击。最后为保命起见，田疤最终只得认败。

很快，海风收到了来自于YAKAN总部的贺电——他成为了YAKAN新的教官，并将于次日就启程去纽约任职。恢复了体力的田疤对海风的功夫大为称赞，举行宴会邀请参加大赛的所有YAKAN成员一起为海风祝贺送行，面对眼前这个豪放大度的男子，海风差点放弃了报仇的心思。

夜深时，海风离开了正酣的宴会，独自散步在海滩上，海滩月色的美景，让他的心情放松了不少，去了纽约后，也许就会找到杀害师傅的仇人、还有大洋彼岸女孩海水一样蓝的眼、还有……唔，去了纽约也可以甩掉布史那个苍蝇了……



"干得好，年轻人！"布史的突然问候打断了海风的思绪，让海风几欲崩溃，他几乎带着哭腔乞求着："布史先生，我明天就去纽约了，您、您行行好……"

"OK！"布史豪爽地拍了一下海风的肩膀："像你这样勤学好问的年轻人真是越来越少了，既然你主动问我，我就都告诉你吧……"布史高兴极了，他印象里好像有人第一次主动邀请他聊天，便眉飞色舞地向海风讲述了国际警察的历史、某几次重大国际行动的详细尽述、还有布史夫人如何在结婚后的20年里增胖到170公斤……最后在被海风忍无可忍地粗暴打断后，他才告诉已经目



光呆滞的海风："他们要送你去的地方，是YAKAN在纽约设立的专门培训高级杀手的杀手学院，院长是一个叫贾玛尔的逃犯。你去杀手学院最重要的是让YAKAN的人都信服你，这样你才有可能摸清迪奥的下落……""你放心好啦——！"海风捂着头，痛苦的吼叫着："我会做好这个游戏的！"说完撒腿就跑了，忽然，海风又转过身来，指着布史的鼻尖恶狠狠地说："你，最好给我待在这里！不准跟着我去纽约！"语毕狼狈地跑了。布史看着海风逃开的背影，叹了口气："唉，我感觉他会把事情搞砸，也许是错觉吧？不行啊，这么一个勤学好问的好小伙子，我怎么能不管呢？为了他，我必须得去纽约！"

第五章：杀手学院

杀手学院的学员各个都是心狠手黑的年轻打手，因为缺乏优秀教官，使得学员们非常猖狂自大——这种学校本来就是靠拳头赢尊严的地方，那些学生只尊敬可以把他们打倒的教官。

海风是昂首挺胸走进杀手学院的，刚进校门，就险遭飞镖暗算，海风勉强平定了情绪后，才发现飞镖上穿着一张字条，上面写着：想当我们的教官吗？先赢了我们再说。

5-1：曾经在码头出现过的那些穿西装的学员这一关会出现很多，别离他们太近，这关主要在房上通过，注意别掉下去了。

5-2：爬上了楼顶，一群学生打手等着你，被包围会很惨的。

5-3：终于来到了杀手学院，一番曲折后，海风终于看到了杀手学院的院长贾玛尔——一个身材高大的东南亚人，见到冒失闯入的海风，他显然有些不快："小子，你是新来的吧？到这里干什么？"此时的海风，经过一路上和学生的交手，已经忘了自己来作什么了，何况听布史的交代时本身就是石化状态。现在的海风眼中喷射着复仇的怒火，瞪着贾玛尔，一字一句的问："告诉我，是谁，杀死了我的师傅！"

贾玛尔脸上的不快完全消失了，惊异地看着海风，听完海风的话后，微低下头："对不起，是我们使你难过，对此我个人深表歉意。为了补偿你对师傅的哀思——"贾玛尔蓦地将头抬起目露凶光，"我今天就会安排你们师徒到阴间见面！"说完一腿劈来，好在海风早有准备，躲开了。很快，院长室也聚满了前来观战的学生——杀手学院的学生只佩服院长贾玛尔一人，因为贾玛尔的腿长、攻击范围广，和这样的对手比腿法显然会吃亏。但贾玛尔的速度不是很快，拳法也极差，而海风不仅功夫强，也相当聪明敏捷。海风大叫着抬腿踢向贾玛尔的脸，贾玛尔立刻抬腿相迎——但那不过是海风的虚招，海风趁机从他扬起的腿下穿过，在他背后抓住贾玛尔，用拳头暴风骤雨般地砸在贾玛尔的头上和颈上，直到他觉得揪住贾玛尔的手感到忽然沉重时，他才将贾玛尔扔在一旁，又警觉地注视着围在周围的学员，而学员们也随着他的逼近而步步后退。忽然，本已不省人事的贾玛尔却爬了起来："孬种！都看什么看？还不把他抓起来关监狱里去！"命令一下，立刻有十余个枪口对准了海风，海风后悔不已，不得不举手就擒。



用冲击或飞踢靠近贾玛尔后接拳脚攻击是不错的战术，一旦有麻烦，翻滚逃跑也来得及。



第六章：监狱

海风被关进了YAKAN的监狱，这一章的任务，就是从监狱中逃出来。

6-1：被关在监狱里的海风头脑逐渐恢复了清醒，虽然后悔自己误了事，但现在逃出监狱更



要紧。还好监狱的烂门三拳两腿就可以打坏，巡逻的守卫看到海风逃狱，掏出哨子没等吹响就被海风一脚踢中面门——YAKAN的守卫自然是一群白痴，但要注意探照灯，因为探照灯徘徊之处都是必经的通廊、爬梯等处，一旦照到就会受伤不说，还会从楼梯上摔下。不过监狱里似乎有内奸，因为不少箱子都藏着如双截棍、飞镖等帮助俘虏逃狱的兵器。

这关需要找钥匙，基本上还是那种东边找钥匙西边开门的变态设计，只要注意那几个探照灯就可以了。

6-2：逃狱的路上，海风遇见了另一名俘虏，他告诉海风，要想逃出就要找到并拯救其他俘虏，让那些俘虏来帮忙制服外边的守卫，之后两人道别。让海风震惊的是，守卫中居然出现了贾玛尔，而且还不止一个！与他们接近时才发现，他们不过是留着于贾玛尔同样发型的东南亚打手，但也最好不要被他们围攻。5个俘虏还算比较好找。

6-3：终于逃出了监狱，好险呐。监狱外的地形很复杂，需要不断攀着墙上凸出的棱往上跳，那些棱的作用不明，看起来就是方便囚犯逃狱的——实际上这些都是陷阱，因为有很多守卫在暗处持着枪埋伏着呢，而且所有必经的梯子上都有探照灯巡视，幸好这次逃狱的是身手不凡的海风，换其他人有多少命恐怕都不够。

脱狱成功了！海风第一次觉得自由的空气是如此新鲜，然而——为什么布史会出现！如果所谓的逃狱成功只是在狱中的一场平常的梦，现在看见布史对于海风来说绝对无异于做噩梦。但布史的滔滔不绝、罗罗嗦嗦让海风绝望到想从噩梦中逃出的希望都没了，现在需要面对的现实是——他确实逃狱成功，但他接下来必须忍受布史对自己耳朵直至每根神经末梢的语言折磨。而布史仍



然透过他那街头艺人般的墨镜，满怀诚意的看着海风：“运气不错，小伙子。”海风勉强支撑着差不多要晕倒的身体，有气无力的问：“你、你怎么知道我会在这个鬼地方？”布史一摊手：“当然知道。”接着就絮叨着起那些八卦的话题来，如外甥女生了双胞胎、刚买的鱼在拎回家的路上被猫叼走等等，最后被忍无可忍的海风强行中断后，布史只好说出下一步：“YAKAN近期有一次规模非常大的运输护卫行动，目的是到达一个神秘的实验室……”说完话停下了，透过墨镜看着海风的眼睛，海风被他看得非常难受，头一次对他大吼着：“为什么一定要我去？”“你不是要给你师傅报仇吗？”

第七章：毁灭之迹

7-1：行驶在土路上的YAKAN运输车队，如同沙漠中蜿蜒前行的长蛇，货物被封装得十分严密，而且每隔几辆车就有一两辆装甲车守护，车上都是荷枪实弹的警卫和精神抖擞的镖师。混入武装押运队的海风觉得时机成熟，轻轻拍了一下同车的守卫，给他指指远方，当守卫疑惑地抬头远看时，被海风一脚踢下车，惨叫一声葬身于车轮之下。这一声惨叫使整个车队的武装押运者全部戒备起来，想不动手看来是不可能了。

在高速行驶的货车上打斗的爽快难以言喻，但一不小心从这样高速行驶的车上摔下，无论是谁也会必死无疑的，因此爽快时也不要掉以轻心。



7-2：到了这关没有什么，只是地形落差大，而且不少地方的敌人多而且强，被围攻容易有生命危险。

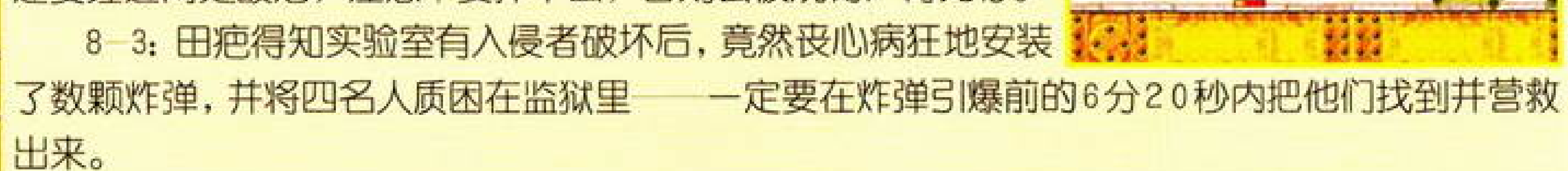
将守护仓库的守卫全部消灭后，海风捡起枪，对着堆积如山的货物，豪气万丈地吼着：“让我来结束这里的罪恶吧……”啪！没等他说完，手中的枪已被一条铁链打得粉碎，一个闷声闷气的声音嘲讽着：“就凭你吗？先问问我和我的弟兄们同不同意再说吧。”一个黄头发黄胡子的男人——铁



链杀手德克萨斯出现了："你的妄想对于我们来说，不过是愚人做梦的笑料而已。"海风平静一下心情，勉强镇静地回答："既然这样，我就让你笑到死！"

德克萨斯的链子功夫果然厉害，出招快、攻击范围广，可以封住来自前方任何一个角度的攻击，幸还这关地形有高低差，打他最好的办法就是利用地形跳到他身后，一直用贴身的拳法揍他使他的链子挥不出来，就可以轻松取胜了。

打败德克萨斯后，布史居然没出来念经！啊，世界清静了……



第八章：死亡工厂

8—1：将押送的货物破坏掉后，海风还要破坏掉YAKAN的实验室，完全停止他们的丑行。这一关是潜入，一路上很多地点都有两个守卫巡逻，要在他们都没注意的瞬间才能成功继续潜入，感觉这关难度还是不小的。

8—2：终于不用潜入了，刚开始照例会碰见一个大呼小叫的守卫，正好把上一关潜入的闷气都发泄在他身上。这一关地形险恶，还要经过两处酸池，注意不要掉下去，否则会被烧得尸骨无存。

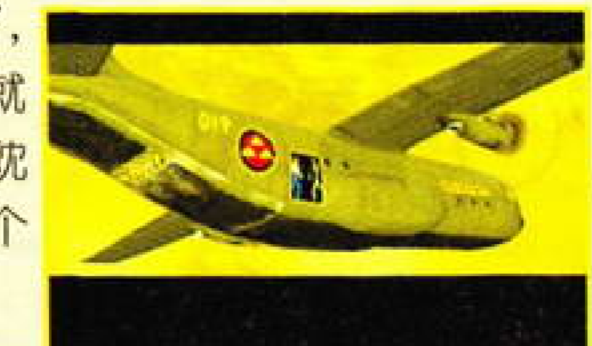
8—3：田疤得知实验室有入侵者破坏后，竟然丧心病狂地安装了数颗炸弹，并将四名人质困在监狱里——一定要在炸弹引爆前的6分20秒内把他们找到并营救出来。

打开监狱的第一把黄金钥匙在右上处一个泰拳师的身上，打死他才会得到。至于其他杂兵，只要不影响前进，用不着要他们的命，赶时间要紧。最右上处也就是拿到钥匙后向上爬的最高点，能够找到第一个俘虏；之后一直向下走，会救出第二个俘虏；再向左一直跑，打败一个铁链杀手后，会得到蓝色钥匙，同时救出第三个俘虏；在返回的路上，还可以救出第四个俘虏。最后爬到最上层向左一直走，时间允许或体力不够的话还是先跳上左上的平台，把体力补满顺便捡个兵器再说吧。顺着竿子下滑时注意躲开探照灯，被探照灯伤些体力事小，一旦跌落底层时间就不够了。



8—4：刚刚营救出俘虏并逃离爆炸地点的海风，遭到忽然杀出的田疤的偷袭，田疤握着棍指着海风大骂："叛徒！你还敢来这里？我会让你像条狗那样死去！""是你？"遭到偷袭的海风没事一样跳了起来："没说错的话，我打败过你的——而且，今天我还会继续让你败下去。""这次你不会那么幸运了……""呵呵，"海风以嘲笑的口吻回敬他："听说蛇的舌头一直都不会停下来，除非死掉——我今天要亲眼验证一下了！"田疤的攻击力强了不少，但棍术上没有丝毫的进步，很快，海风带着嘲讽意味，在踢倒他的同时连同他的长棍也踢成两段。田疤痛苦地单手拄地蹲跪着，无力的低着头，注视着手中被踢成两段的棍——突然，他大笑了起来，当莫名其妙的海风准备上前给他最后一击时，却遭到了他双棍劈头盖脸的痛击。田疤凭借对棍术的天赋，使他迅速参透了双棍比长棍更加有利之处，他把两根断棍舞得密不透风，还增加了类似于升龙拳的对空技。打他唯一的机会，就是在他舞动双棍时，利用反弹跳得更高来踢他，继而用连续快速的拳法跟上——对付这个家伙一定要小心，不然他一通乱棒能把海风在体力全满时打死。

费尽九牛二虎之力，终于把田疤这个狠家伙打败，实验室也成功破坏掉。布史派了军用飞机送海风来到了迪奥的秘密小岛。布史嘱咐："在我们国际刑警行动之前，你要一小时内到达迪奥那里。"海风微皱眉头："仅仅一小时吗？""这是我们可以节省的最多时间了，之后，我的人就进去。"海风自信的笑笑："既然这样，那迪奥岂不就是我们的囊中之物了？"布史仍然不放心地嘱咐着："一小时，不要耽误了。""放心吧。""唉，上次说那猫把鱼叼走了是吧？可是又来一个野猫……"没等布史讲完故事，海风忍无可忍的跳伞了。



第九章：复仇

9-1，这一关是要潜入的，虽然海岛上一片平地，但有些小庙龛还是可以用来藏身。作为最后的潜入关卡，难度当然也最大：守卫、探照灯都让人非常头疼——还是老办法，多从上方潜入吧。终于，穿过了迪奥的岛上的警卫线，海风距离报仇也不远了。

9-2：进入了迪奥在海岛上的豪华别墅，终于可以不用郁闷地潜入了，但守卫中不乏空手道家、铁链子手、泰拳师等高级打手，被这么一群人围攻死一次也不算丢面子。这一关需要拿到四把钥匙，钥匙所在地不仅地形险恶，守护的敌人也都相当强悍。

9-3：这一关难度更高，先从左方好不容易到达房上的回廊，却遭遇了众多高级打手，身后还有探照灯巡视，真是九死一生的难啊，利用速度尽快把前面的敌人打倒向前跑吧，最起码躲过探照灯的伤害范围了。在右方靠下一个空中平台取得钥匙后，再回到右方最高处，躲过探照灯向上一层跳，就来到了迪奥的老巢。

9-4：迪奥终于带领着众多手下出现了，戴着鬼面具的他闲适地背着手，口气温慈和善："恭喜你，小伙子，你居然有本事来到这里——你的强大我已经认可了，怎么样，光荣吧？"他一边说，



一边无事般地作着夸张的动作，但此时所有的守卫都已经严阵以待了，对于这种家伙，海风不敢轻易上前，一方面注视着包抄上来的打手，一边盯着看似闲散的迪奥，迪奥客套话说尽，语气也凶狠起来："你妨碍了YAKAN！所以我个人也无法原谅你！""不要废话了，来和我战斗吧，迪奥！""无礼，"迪奥冷笑："你也配和我比试？我的手下就会送你上路。""胆小！"海风伸出大拇指向下做出一个鄙夷的动作："我会把你的狗腿子和你全部收拾掉的！"

第一批出现的是普通的武师，但第二批敌人出现时，贾玛尔就带着空手道家等众多强悍人物登场了，紧接着又有大批的双截棍手参战——当最后的高级打手铁链杀手德克萨斯也被击败后，迪奥终于拿着两个大手里剑参战了，这个家伙既可以掷手里剑攻击远方，又有斜上攻击的对空技，而且速度也很快，和这种家伙战斗实在总结不出什么规律性的打法，只有根据战况灵活变更，不过个人感觉双截棍对他似乎更有效，能坚持到这里的各位想必都已经练出一身过硬的本领了，拿出真功夫打败他吧！

不可一世的迪奥被打倒了，愤怒的海风抓起迪奥的衣襟准备拿他祭奠师傅的亡灵时，那家伙竟然乞命了："海风，加入YAKAN吧，我会满足你所有的需要，怎么样？"海风冷冷地看着他，一语不发，迪奥又试探着问："要什么？钱？还是权利？这些YAKAN都会给你的、要不你做YAKAN的老大怎么样……""告诉你，"海风的语气平静冷淡，"我需要的，就是报仇！说完，海风将满腔的怒火和全身的力量集中在右拳，重重打在迪奥的面门上。

灭门之仇得报，恶人被除，武打片、功夫片里永恒的话题至此也告一段落。通版后，可以挑战更高难度的"DIRECTOR'S CUT"模式，登场角色实力大为提升，潜入关卡也更为不易，BOSS战打得也远比普通难度要辛苦得多，当最终打败迪奥后，布史居然会持枪乱入——原来这个苍蝇才是藏在黑幕后的指使者！看来迪奥死的真是冤了……至于布史的实力，就留给玩家自己看了。通过这个模式还有增加Time Challenge模式（每关都有限时），打过Time Challenge则能开启最终隐藏模式Gallery。而主角海风的服饰上也会随着各种条件下通关的达成而增加不同的版本，最终有经典版、狂怒版、73版、龙装和黄金装5种服装来供玩家选择。

指令秘技

所有的指令秘技都要是选择存档画面时输入，输入时都要按住L键，输入成功会听到音效，输入时无时间及次数限制，也就是说一次输入完所有指令后没听到音效，可重新再输入一遍直到听到为止。

效果	指令
以下指令只在秘技在输入后进入游戏的当次有效。	
无敌	↓、↓、R、R、↑、↑、SELECT
武器槽不减	R、↑、R、↑、R、↑、R
全部敌人变成布鲁诺	→、←、→、←、→、←、→
全部敌人变成贾玛尔	连点→，按到出音效为止
全部敌人变成德克萨斯	↑、↓、←、→、↑、↓、←
敌人出现种类随机	↑、→、↓、R、R、SELECT、←
以下秘技必须要清除所有记忆后才有效。	
Director's Cut 模式开启	↑、R、SELECT、R、↑、SELECT
Time Challenge 模式开启	↑、↓、↑、R、↑、↓、SELECT
Gallery 模式开启	↓、↑、↓、R、、SELECT、←
直接选择73版服装	→、↓、↓、R、R、SELECT、←
直接选择龙装	→、↑、↓、R、↑、SELECT、←
直接选择黄金装	→、↑、↑、R、R、SELECT、←



LIKY注：《掌机王》第七辑上有过Bjyanf玩友的一篇《银河战士 融合》1%的通关研究，这次又为大家献上郭华玩友的同类文章，是因为郭华玩友在完成1%通关的基础上，将通关时间大幅缩短（缩短了近一个小时），他在下面所介绍的技巧相当巧妙，大家不妨一看。

《银河战士 融合》1%快速通关研究

文：郭华 编：LIKY

时间和难度是成反比的，这几乎是大部分动作游戏的特征，而《银河战士 融合》以1%通关此点则更为明显。经过N日的奋战和研究，终于让俺找到一些技巧来平衡这两者之间的差距，让你可以尽可能地快速通关。独乐乐不如众乐乐，下面就和大家一起来分享吧。

注：此文是专门针对1%快速通关而写，里面提及的大多是技巧性操作，个别BOSS的另类打法，所以务必请先熟记任务路线，记住，多走一步路就可能多增添一份危险，同时也会浪费时间，所以尽可能寻找近路。

Mission 3

任务：使5台气温调节装置恢复运转。

BOSS对策：对付这种BOSS，有个非常简单而且快速的办法，站在如图这样平台的边缘等着，它就会傻傻地在下面，它的攻击也对你毫无办法，毫无顾及地揍它吧。（如图）

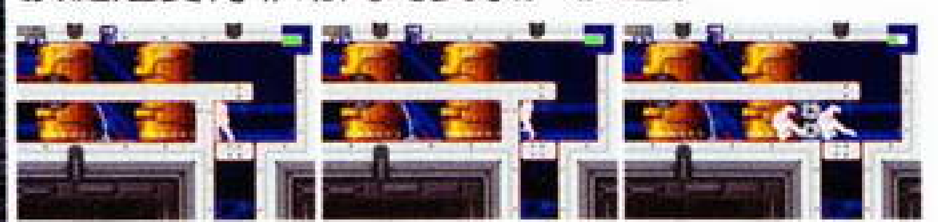


Mission 5

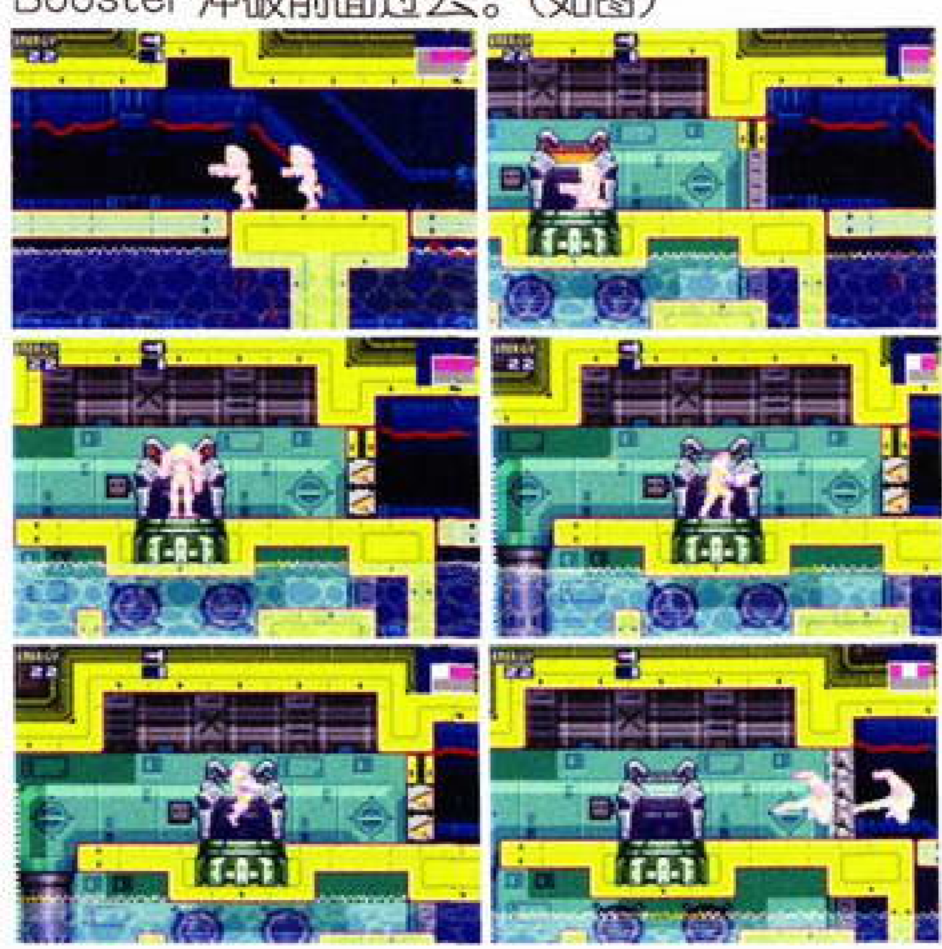
任务：消灭BOSS。

技巧：

1. 拿到Speed Booster后，在图中位置长跑后发动Speed Booster，按方向键“下”成蓄力状态，来到下面。注意，这又是个可以节省时间的地方，不过这要用到一个隐藏的技巧：当你快速按2下跳时，可以在上下距离极为窄的情况下发动Speed Booster，此技巧对按键速度有非常高的要求。（如图）



2. 还记得水位控制器下面的那个Missile吗？跳不好的话吃到就得重新来过，好，告你个简单的办法：按图所示长跑发动Speed Booster，在一到达控制台的时候立即按方向键下，就会保持蓄力状态下开启水阀降低水位，注意，因为就算降低水位后，你只要不按方向键左和右，萨姆斯就依然保持背对着你的状态不受你控制。所以推荐等水位降低的提示字出现后，不妨连续点方向键右，这样字一消失，你就可以控制萨姆斯，然后立即按跳发动Speed Booster冲破前面过去。（如图）



BOSS对策：第1形态时，有个不费血打法，在图中位置定位，伺机用蓄力枪打它（如图），在要变成第2形态时，跳到上面3个平台上打。

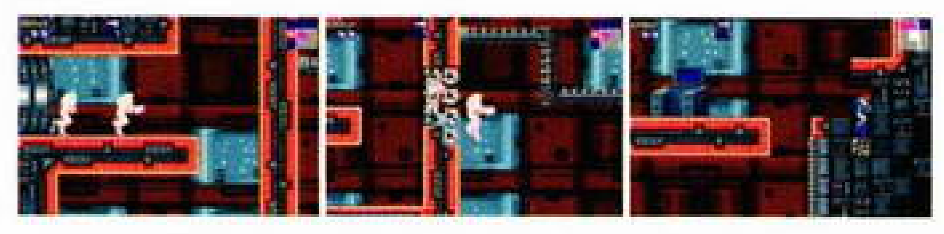


Mission 6

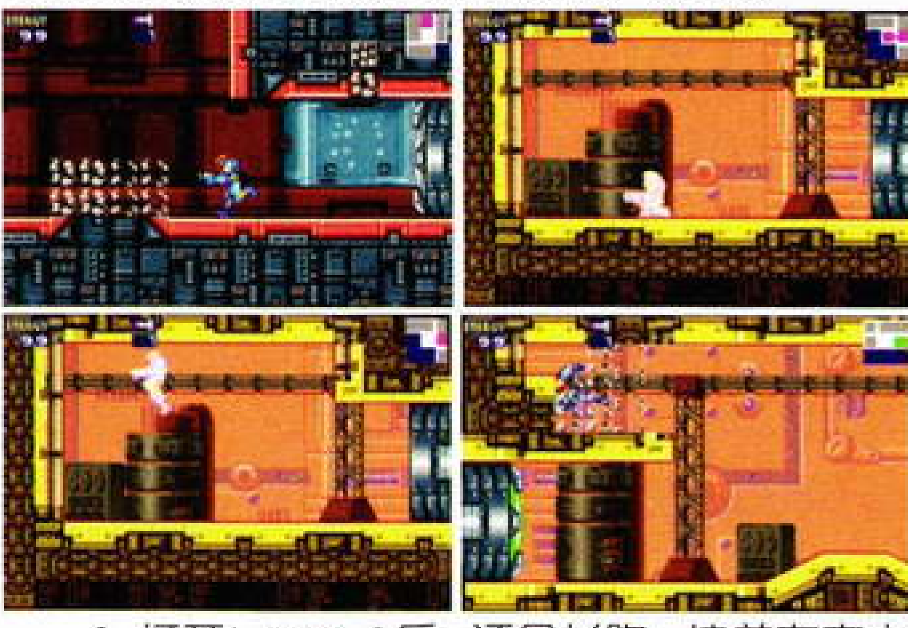
任务：开启Level 2后，取得Super Missile，击退Security Robot。

技巧：

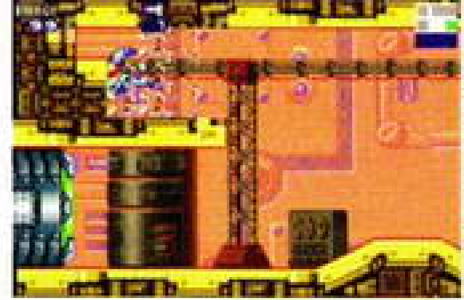
1.接受任务，长跑出来后，已经进入Speed Booster，继续按方向键前撞破障碍物直接来到这。

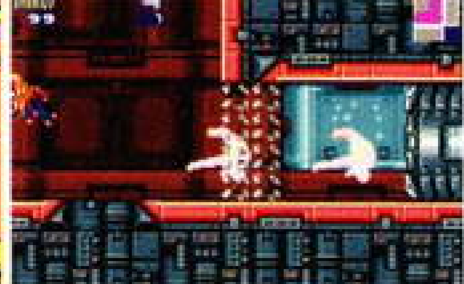


2.完成上面的后，掉到下面，现在再开始长跑，在发动Speed Booster时，不要直接冲过去，先立即按下成蓄力状后，前跳在空中发动Speed Booster，这样可以更节省时间。（如图）

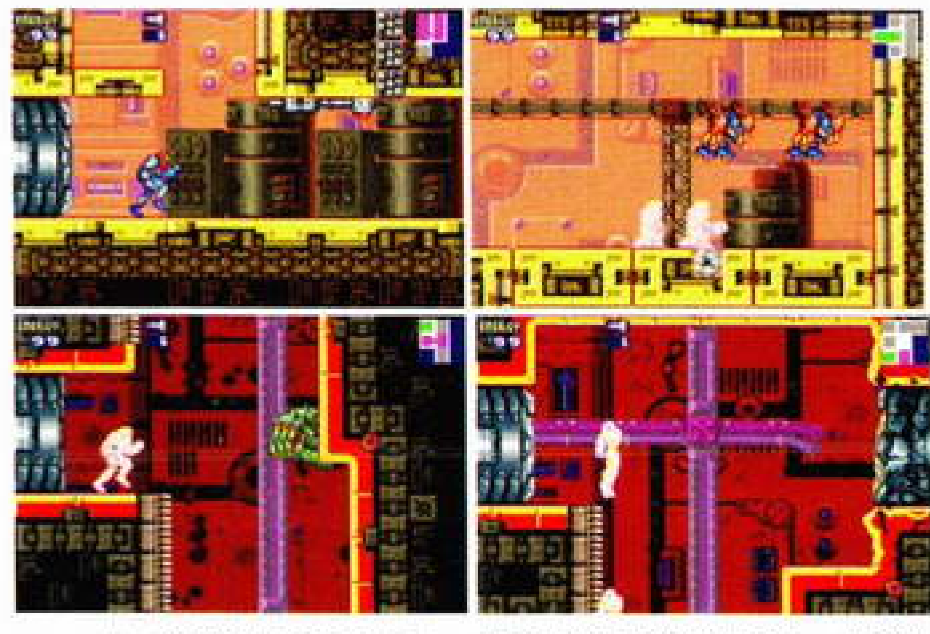


3.打开Level 2后，还是长跑，接着在空中发动Speed Booster，又可以飞很远。（如图）





4.图中位置开始长跑，在刚破坏第一块砖时立即按下（此技巧对时机把握要求极高），成蓄力状态，来到下面在过门后发动Speed Booster向上飞。（如图）



5.打完BOSS后，来到如图的地点，开始长跑，进入Speed Booster时，按下成蓄力状态，跳下时看准时机发动Speed Booster，可以直接撞破那个障碍物。（如图）



BOSS对策：它扔火球的时候，和火球处在同条垂直线上就可以轻易躲过火焰。（如图）

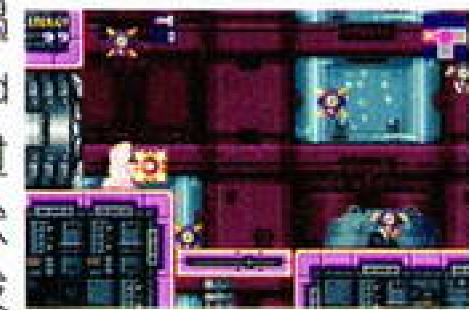




Mission 7

任务：消灭BOSS，取得Varia Suit。

技巧：接受任务后，依旧开始长跑，然后按方向键下进入蓄力状态，小跳来到下面发动Speed Booster，遇到斜坡，恢复成Speed Booster第1形态，过门后再次进入蓄力状态，来到下面，空中发动Speed Booster。（如图）











Mission 8

任务：开启Level 3，之后获得Ice Missile。

技巧：在如图位置开始长跑，过门后斜射打开单向门的开关，之后就会进入Speed

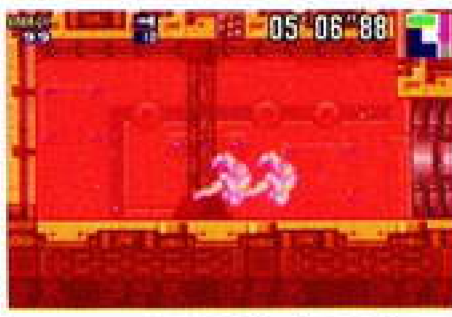


Booster第1形态。这里需要注意的就是打开单向门开关的时机，推荐还没过Save Room时就按B键开始蓄力，同时L键也要按着准备斜上攻击，在过Save Room画面转换的时候松开B键。

Mission 9

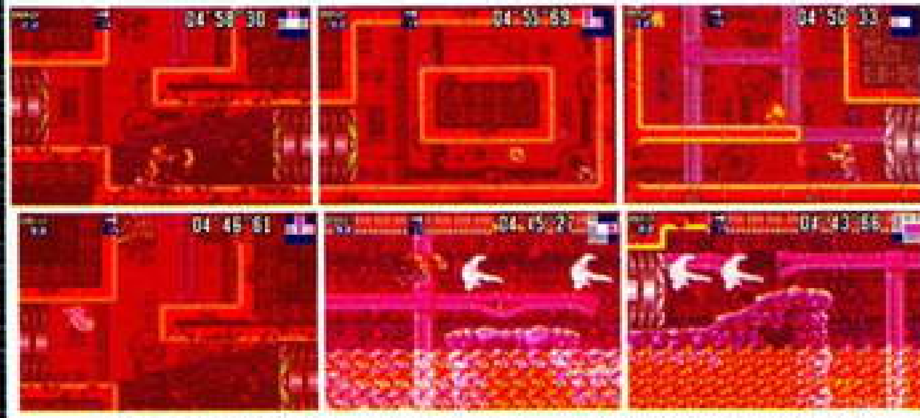
任务：冷却装置出现故障，在6分钟内修复。

技巧：1.之前Mission 6的第4个技巧仍旧可以使用，但是任务的路线会不一样，所以在下面的时候，是水平飞过去，可以直接干掉对边的怪物。（如图）





2.紧接着来到底下，不要急着过门，向右走过门，然后用Bomb炸开路，来到右端，开始长跑，过门后按方向键下进入蓄力状态，开一枪把门打开，来个小幅度的前跳（不这么做的话飞不到底）后在空中发动Speed Booster。（如图）完成任务回来的时候，在这地方依旧用此方法，不过是往上飞。

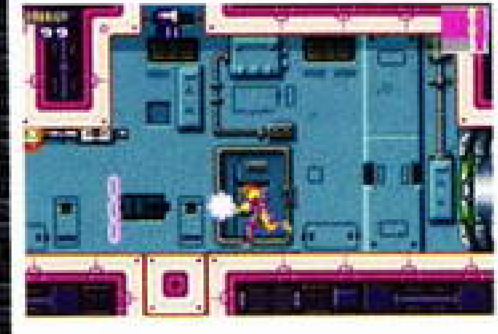


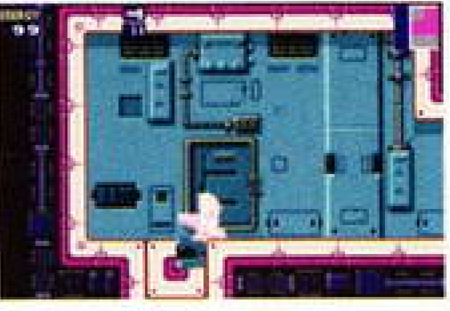
BOSS对策：同Mission 3的BOSS打法一样。

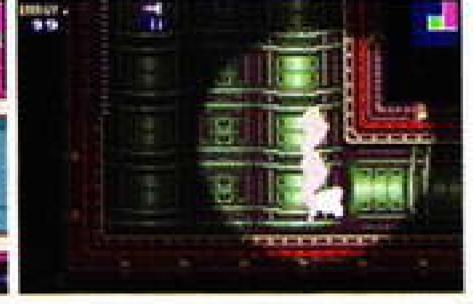
Mission 10

任务：Main Deck发现生物信号，调查。

技巧：从第3层来到第2层后，从右边开始长跑，同Mission 6的第4个技巧一样，刚破坏第一块砖的时候，按方向键下成为蓄力状态，接着，来到暗道里向上发动Speed Booster。（如图）



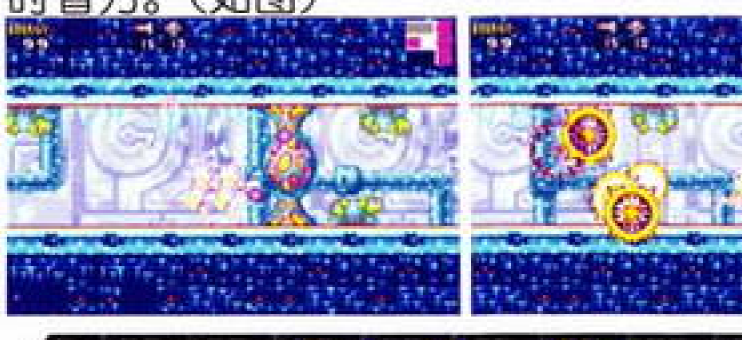




Mission 11

任务：到Sector 5取得Power Bomb数据。

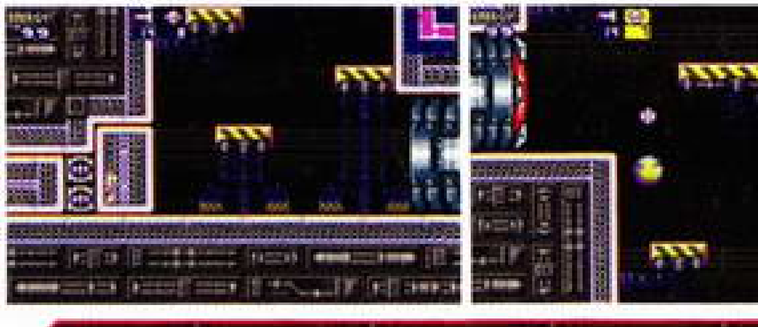
技巧：应用Mission 8的技巧，发动Speed Booster，可直接破坏那个黄色的大型怪物，省时省力。（如图）



Mission 12

任务：回到Main Deck。

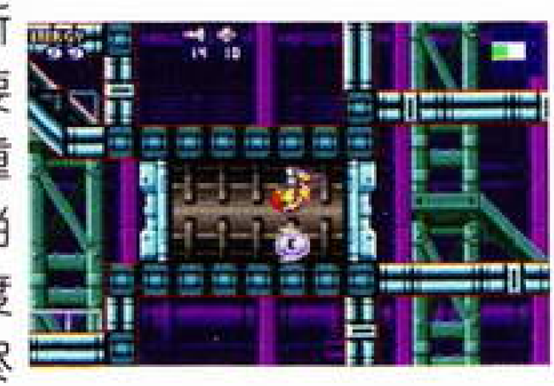
技巧：继续发扬争分夺秒的精神。图示的那个需要Power Bomb炸开的障碍物，一般情况下都是到达飞船接受任务后来到这里再放Power Bomb炸开，其实只要去往飞船的途中来到这，从上面在掉下来的时候就趁机在空中安置Power Bomb，那么刚著地基本上就正好爆炸，将尽可能少地浪费时间。（如图）



Mission 13

任务：因核反应堆故障，开启备用系统。

技巧：这应该是个有点难度的技巧，能量罐之后的路线中有几个蓝色的怪物，并且打死后会来到下层重新组合成敌人，你要做的是在其还没重新组合时通过当层。注意：这对速度有一定的要求，尽可能地连续操作。（如图）





Mission 14

任务：调查反应堆故障的原因。

BOSS对策：第1形态定位法。掉下时放置

一颗Power Bomb可以先把花粉消掉，然后跳到那个较高的平台，尽可能地让萨姆斯往左端站，使其看起来一只脚在上面，另一只悬空。这般做后，你会发现花粉怎么漂都伤不到你，即使是那样儿的近。HoHo……（如图）

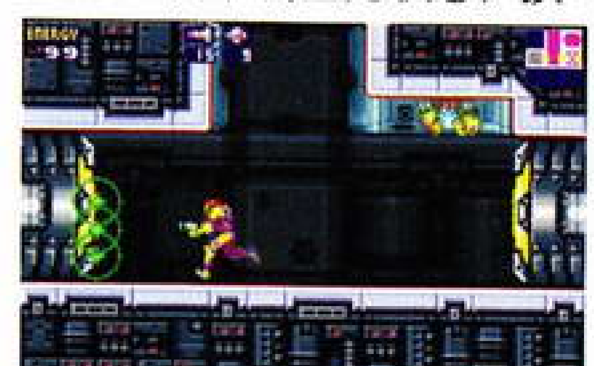




Mission 15

任务：消灭BOSS噩梦。

技巧：接受任务后，来到下面，过门，然后长跑，按下成蓄力状态，按A键起跳，向前发动Speed Booster，然后就飞啊飞，长达4个版面多……（如图）





Mission 16

任务：消灭Security Robot。

技巧：在同地点运用Mission 11的技巧。

Mission 17

任务：消灭BOSS，获得Screw Attack。

BOSS对策：这个BOSS是全游戏中最难的，这要说的技巧是针对它那条“夺命尾”的旋转攻击，它的尾巴每次会旋转2圈，在1.5圈后你就应该立即跑到相反的一边，这样就可以轻松地躲过，然后还可以攻击它。（如图）





Final Mission

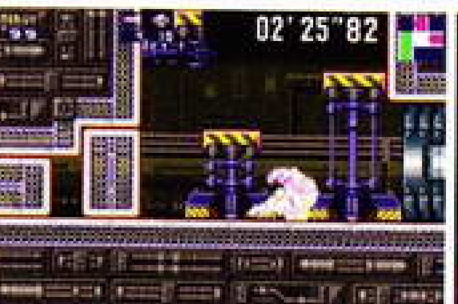
任务：改变空间站的运行轨道，使之与SR388行星相撞。

技巧：图中位置开始长跑，之后进入蓄力状态，用Screw Attack往下跳，快落地时向前发动Speed Booster，可以一直飞到最终BOSS那。（如图）



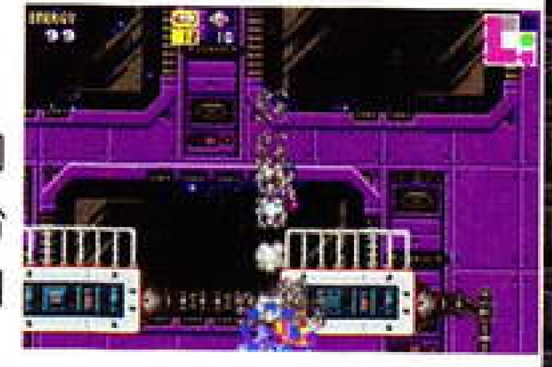








BOSS对策：SA-X的第2形态如之前的一样，在平台的边缘处定位。（如图）



1%速战攻略至此终于写完了，真的有些辛苦，尤其是手柄的不灵光，更是让俺苦不堪言。由于本人天生对作文苦手，所以各位看官们有不清楚的或者有更好的技巧，欢迎来掌机前线论坛(http://gba.gg.gg)一起讨论。最后建议大家用日版的来玩，除了难度有所增强外，结局画面远比英文版的要多得多，1%在日版中也是正式作为通关条件出现的，而且还增加了画廊模式，可以让你随时欣赏萨姆斯那漂漂的脸蛋和性感的身段，HoHo……顺便附上俺用日版以1:23分的通关画面。



文：NW旅团 Kayin　编：Liky

在《换装2》的世界中，正常游戏取得所有的服装并不难，通关一次重新开始再度取得所有服装更不难。正因为游戏过程中提供数不清的任务供玩家体验，也同时制造出数不清的获得服装的机会。那么做这样一种假设，当任务完成度设定为零时，也就是一个任务都没完成时，你所能取得最大服装数究竟能是多少呢？这个极限挑战，就是我们今天的课题。

モンスターずかん　142〈142〉／142
つくりきりずかん　200／200
キャラクターめいかん　22／22
せんとうモード　マニュアル
メッセージスピード　ふつう
ボタンせってい
これまでに作成した服の図鑑です

《世界传说 换装迷宫2》任务完成度为零的极限挑战

挑战！任务完成度为零，所能取得的最大服装数！

首先，"任务完成度为零"指的是游戏初期接受长老的第一个委托前往狩人の森寻找药草的任务期间。另外因为去孤儿院回复HP和TP会导致任务失败，将导致另类的"任务完成"且被系统记录下来，因此我们连在村中回复HP和TP都不能容许。其次，非常重要的一点：理论上任务完成度为零时所能取得的最大服装数目为200——是的，你没有听错，最大数目正是200。为什么？因为GBA可以联机传送衣服……（众：怒，居然敢欺骗我们纯洁的心灵）咳咳，（装作没看见众人要杀人的表情继续说）因此为了令我们今天的课题更有挑战性，再添加上一条限制：寻求单机且任务完成度为零时，所能获得的最大服装数目！

任务完成度为零，意味着：

①《传说》人物的出现严重受到限制，那些按照剧情推进或是任务完成度相关才会登场的人物的服装大都将无法获得。

②无法靠修行来获得服装素材，因为通常每完成一次任务系统才提供一次和《传说》角色修行的机会。

③无法靠在迷宫中帮助《传说》人物来提升好感度，进而获得服装素材。

④无法获得最佳偷盗用服装すず，大量服装素材和道具将非常难以入手。

⑤敌方魔物的出现同样受到限制，仅部份强力魔物会在游戏初期登场。

⑥特殊服装的素材入手同样受到很大限制。

看到这么苛刻的条件后，你是否还有胆量继续挑战这个极限呢？ Very Good，让我们继续吧。

极限挑战的步骤

★第一步，确定任务完成度为零时所能前往的地点。

游戏初期所能前往的迷宫共有大树の神殿、狩人の森、漆黑の坑道、万年冰洞、水の古城、浮游死都和试练の塔共7处迷宫。幻の城和龙の迷宫开启条件需要靠任务的推进，因此不在我们的讨论范围内。7个初期就能前往的迷宫中，其他5个都可以直接进入，仅浮游死都的进入条件为队伍中有女性魔法师，而进入试练の塔则需要打败三个强大的守卫。问题解决，OK，Phase One Passed。

★第二步，确定普通职业中能获得的最大服装数目。

游戏一开始フソダクル的商店中出售的服装素材有两个主角的基本服装以及剑士、格斗家、弓箭手、忍者、祭司、魔法师、盗贼、学者、商人、厨师、医者和音乐家。也就是说，服装001至124、135、136以及141至162共148件服装都可在初期直接入手。因为这些服装的基本素材都可以直接买到或是用各种矿石合成（全部8种属性的矿石在初期即可从漆黑の坑道或是万年冰洞入手）。那么，170种普通职业中剩下的只有赌徒、舞姬、味武者、游人、猫猫装、手品师和模特无法直接获得。其中赌徒的素材可从浮游死都上的140号魔物ワイト身上偷到或战后掉落；舞姬的素材可在漆黑の坑道中的地下遗迹宝箱中随机得到；味武者的素材可从试练の塔中的42号魔物ゴッドハンド身上偷到；猫猫装的素材可从狩人の森中109号魔物ヘルハウンド身上偷到或战后掉落；手品师的素材可从漆黑の坑道或浮游死都中133号魔物リビングデッド身上偷到或战后掉落；模特的素材可在万年冰洞、漆黑の坑道、水の古城和试练の塔中的女魔法师身上偷到，来源广泛。因此，惟一无法在游戏初期任务完成度为零时入手的服装为游人，其服装编号分别为139和140。那么，结论就是170种普通职业的服装，我们最多

能在初期入手其中的168件。Phase Two Done。

★第三步，确定《传说》角色中能获得的最大服装数。

22位《传说》角色中，クレス、チェスター、クラース、スタン、ルーティ、リオン、フィリア、マリー、コングマン、リッド、ファラ、キール、メルディ、フォッグ、チャット和レイス共16位角色都必须要靠任务的推进和黑水晶事件的发生才会登场。剩下6位在游戏初期就能遇见的《传说》角色，アーチェ要完成任务才会正式遇见；すず则需要不少时间才能令其达到赠送衣服素材的好感程度；ウッドロウ和チェルシー也是一样，虽然一开始就能出现，但是想在不完成任务的情况下令其达到赠送服装素材的好感度，实在难上加难；ミント和ジョニー的情况也差不多。听起来似乎一件《传说》角色的服装都无法入手，不过ミント的服装素材可从万年冰洞52号魔物スーパースター身上偷到；而ジョニー的衣服素材可在初期从浮游死都的58号魔物スピリット身上偷到；另外フィリア、キール和メルディ三人虽然不能在游戏初期出现，但是他们的服装素材可分别从试练の塔上的141号魔物ワイバーン、125号魔物ライトメイジ和74号上位翼龙ドレイク身上偷到。因此在任务完成度为零的情况下，《传说》角色中能获得的最大服装数为5种，分别为ミント、ジョニー、フィリア、キール和メルディ5人的服装。Phase Three Completed。

★第四步，确定特殊服装中能获得的最大服装数。

这个就比较简单了。アミィ需要传说人物クレス的好感度才可得到，ミラルド的衣服素材只有在游戏后期才会出现，リリス的素材惟有等到第三级的宝箱怪或是与传说人物マリー修行时才有机会入手，ダオス所在的幻の城在第四个黑水晶任务完成后才会出现。所以只剩下ディムロス、セルシウス、ワルキューレ和ドリラ一四件服装才可在游戏初期入手。ディムロス的素材可从浮游死都、万年冰洞或试练の塔上的剑类魔物身上盗取，セルシウス和ワルキューレ的素材只需分别在万年冰洞或试练の塔的最深处打败她们本人即可得到，最后剩下的ドリラー可从试练の塔守门的117号魔物ミスリリルゴーレム身上偷到——结论为四种特殊服装。Phase Four finished。

★第五步，最终结论。

普通职业168种+《传说》角色5种+特殊服装4种=177种

结论：在不联机并且任务完成度为零的情况下，玩家能获得的最大服装种数为177种。

真心希望能有人打破这个极限，彻底推翻Kayin的研究^^

极限挑战的准备工作和大概过程

最后来谈一谈具体进行这个研究时所需要的准备工作和大概过程。这个研究的最大难点是如何在游戏一开始解决三大BOSS中的冰晶灵和光之女武神，下文也将详述方法。



游戏一开始，道具商フンダクル将因美丽的ミント在队伍中而赠送你厨师服装的合成素材フライパン，而他的儿子ガメル则会赠送商人服装的合成素材がまぐち，这两个将是我们进行这项挑战的最大资本。在与其他人交谈过一遍令长老の馆出现游戏的第一个委托任务"帮长老找药"后，前往右下角的服装店进行服装合成，将其中一个主角的服装合成为厨师（推荐用男主角），另一个主角则使用商人（推荐用女主角）。



接下来就是比较单调的练级过程了。而为了取得其他的普通职业服装又需要一笔不小的资金，在初期无法做任务来获得报酬金钱，且没有方便的偷盗服装的话，只有依靠商人每走一定步数会自动获得金钱的特殊能力最为保险。推荐在漆黑の坑道或万年冰洞里练练级，因这里的敌人相对比较弱，且经验值也很合意。既不会有水の古城中令人中毒衰弱的毒蜂的威胁，也没有试练の塔里强大敌人的索命，另外在此修练时需要活用厨师的回复技能和记忆阵，利用更换服装时的无限HP和TP秘技来为主角们回复。在此升至15级左右就可以了，顺便要多挖挖矿，最好能取得所有种类的矿石，后面有用。

因为练级时一直采用商人在队伍里，此时的玩家手中应该已经有了三千以上的资金了。现在回到フンダクル的店里购买剑士、魔法师、厨师和盗贼的服装各一。将男主角的一个服装合成光属性剑士（配合风属性的"加速"、厨师的"出力"和光属性的"硬直时间减半"三种特殊能力），女主角的商人

服装合成元属性魔法师（配合商人本身的“快口”、模特的“聪明”和元属性的“防御+50%”三种特殊能力），任意一主角多余的服装合成元属性盗贼（配合光属性的“硬直时间减半”、风属性的“加速”和元属性的“防御+50%”）。缺少模特的特殊能力“聪明”的话可先合成盗贼，再前往万年冰洞地下盗取敌人冰属性女魔法师身上的模特服装合成素材（敌人很强，需要提升等级后再去），最后转换成光剑士和元魔法师战斗。出村前往浮游死都，因为有女魔法师在队伍中的缘故，可直接进入，现在开始在浮游死都内好好地提升等级吧。推荐等级为40，届时元魔法师将修得其最终技光之流星魔法シューティングスター，用来对付地下遗迹的铁巨人们非常有效。浮游死都内魔物的通用弱点为火和光，因此光属性剑士和元魔法师的三种火魔法正是它们的克星，可轻松升到40级。

058 スピリット
059 スライム
060 セルシウス
061 ソルジャー
062 ダークガード
063 ダークソード
セルシウス
氷
氷晶霊
敵を凍らせ一気に体力を奪う

拥有足够的实力后，就前往漆黑の坑道中地下遗迹打倒那里的守卫。接下来在地下遗迹努力寻宝吧，最好多来几次获得防御冰冻的道具フリーズチェック和回复全HP和TP的珍贵物品エリクシール（离开迷宫后再进入，所有宝箱将会更新）。这两个道具对之后的BOSS战帮助非常大。接下来再前往フソダクル的店里购买15个回复30%HP的アップルゲミ，回复30%TP的オレンジゲミ和调查敌人情报用的スペクタクルズ。全部准备就绪后，就是前往万年冰洞最深处挑战BOSS冰晶灵セルシウス的时间了。冰晶灵的优势在于移动时全身无敌状态且可逃过我方的围攻范围，以及两个全屏攻击的强力冰魔法和近身无敌战技狮子战吼、狮子爆碎阵和冰袭连击，对付她用普通方法是绝对行不通的。且不说她那随时摆脱你的强力攻击逃到你身后发出狮子爆碎阵的恐怖，单是冰袭连击时不时的冰冻效果就非常令人头痛了，Kayin第一次玩时在GBA上连战冰晶灵15次全都以败北告终。建议男主角的男性光属性剑士将除了秋沙雨あきさざめ和闪空裂破せんくうれっぱ外的特技全部遮蔽，而女主角的元魔法师则将除了陨石魔法メテオスォーム外其他所有特技遮蔽。对付冰晶灵需要的就是装备防止冰冻道具后的男主角用秋沙雨和闪空裂破，贴近冰晶灵对其死缠滥打。好处之一是秋沙雨和闪空裂破的牵制效果非常好，可有效地拖延时间好让女主角有机会用陨石魔法狂轰乱炸；另一个好处就是可以让冰晶灵没有机会用出她那恐怖的全屏攻击魔法。战斗期间缺少HP和TP时要马上用道具补充回复，另外冰晶灵相当聪明，很快就会发觉女主角的元魔法师才是真正威胁她的敌人，此时她将抛下男主角不理，企图靠近对付近身作战没有抵抗力的元魔法师。这时应该快速移到版面的另一端，一边用陨石魔法攻击一边设法离冰晶灵远一点，如此一来解决冰晶灵并不是难事。





下一个目标是位于试练の塔顶端的光之女武神ワルキューレ，不过在那之前必须先解决守门的魔物117号ミスリルゴーレム和两个94号フェニックス。事前最好先将男主角的光属性剑士变成暗属性剑士，女主角的元魔法师转成暗属性魔法师，因为试练の塔中的敌人弱点大都为暗属性。此游戏中最好的赚钱方法莫过于偷盗117号魔物ミスリリルゴーレム身上200号钻子先生服装的素材变卖，因此想挑战试练の塔的守卫前最好三思，因为一旦解决它们一次后它们就再也不会出现了，直到游戏后期第四个黑水晶任务后才能再遇上。以暗属性魔法轻易解决守卫，并配合盗贼的开锁能力来到最高层面对光之女武神前，先将暗属性剑士的特技中除秋沙雨あきさざめ和恶魔的投枪デモンズランス外全部遮蔽，暗属性魔法师的特技中除恶魔的投枪デモンズランス和超重力黑洞魔法ブラックホール外全部遮蔽。与光之女武神战斗的方法类似对抗冰晶灵，也是以暗属性剑士用秋沙雨近身纠缠，暗属性魔法师躲在远处用恶魔的投枪和黑洞魔法不断折磨女武神。对女武神的近身疯狂乱打一定要敬而远之，若是暗属性魔法师没有机会用出魔法的话，此战必败无疑。一有机会马上回复HP和TP，反正使用道具时间极短且道具便宜，不用小气，耐心打好拖延战，胜利是属于你的。

最后就没有什么难点了。能以游戏初期那么弱的普通职业都能打败冰精灵和光之女武神的你，难道还会惧怕其它魔兽么？善加利用当初制作盗贼服装时所添加的三种特殊能力“硬直时间减半”、“加速”和“防御+50%”，以如此耐打的盗贼耐心偷盗你所需要的服装合成素材，凑齐上文中所指明的177种服装。最后真心期待有人能找出Kayin的遗漏之处，重新打造任务完成度为零时的极限传说！

END

文：口袋妖怪525论坛 幻陨の妖月 /KYLE 编：阿修罗

口袋妖怪详尽分析 vol.2

首先更正一下，在《掌机王》第八辑上的《详尽分析VOL.1》的作者刊登有误，应该为幻陨の妖月、KYLE和LEAF。而这次VOL.2的作者为幻陨の妖月和KYLE，在此感谢liushuyingyo的友情帮助。

细心的读者可能发现了，VOL.1中我们介绍的是《口袋妖怪 金·银》中最后在白金山遇到小志时他所使用的6只妖怪。在这次VOL.2中，我们为大家介绍的就是在《火红·叶绿》中打完四天王后，对手小茂使用的6只妖怪。虽然随着玩家开始游戏时选用妖怪的不同小茂所使用的妖怪也有所不同，但是其中大力甲虫、巨大甲龙和胡帝却是固定的。当主角选用妙蛙种子，小茂的最终阵容是喷火龙、暴鲤龙和椰蛋树；主角选用小火龙，小茂的最终阵容是水箭龟、风速狗和椰蛋树，主角选用吉尼龟，小茂的最终阵容是妙蛙花、暴鲤龙和风速狗。3大主角妖怪上次我们都做过介绍了，那么这次向大家介绍的就是小茂所使用的另外6只妖怪。和小志的队伍相比，小茂的队伍更具攻击性，所选妖怪都是能独当一面的角色。

暴鲤龙 ギャラドス
身高：6.5m
体重：235.0kg
精灵介绍



龙神奇宝贝，鲤鱼王的进化形。性格十分残暴，嘴里喷出的破坏光能将眼前的一切全部毁灭。当你在海上面遇到聚集在一起的暴鲤龙的时候要注意了，它们在进行着龙之舞，而一场暴风雨很快就要来临了。

属性为飞行＋水，弱点少。特性是威吓，使敌人攻击下降1级，无形中增加了自己的防御力。因此整体耐久还算不错。

值得一提的是如果在鲤鱼王的状态不进化成暴鲤龙，那么在LV30的时候可以学会挣扎（じたばた）

可以装的技能机器：

03 みずのはどう	05 ほえる
06 どくどく	07 あられ
10 めざめるパワー	12 ちょうはつ
13 れいとうビーム	14 ふぶき
15 はかいこうせん	17 まもる
18 あまごい	21 やつあたり
24 10まんボルト	25 かみなり
26 じしん	27 おんがえし
32 かげぶんしん	35 かえんほうしゃ
37 すなあらし	38 だいもんじ
41 いちゃもん	42 からげんき
43 ひみつのちから	44 ねむる
45 メロメロ	H3 なみのり
H4 かいりき	H6 いわくだき
H7 たきのぼり	H8 ダイビング

种族值

HP	95	攻击	125	防御	79
特攻	60	特防	100	速度	81

各项能力极限值（个体满，性格修正，努力值满的情况下）

HP	394	攻击	383	防御	282
特攻	240	特防	328	速度	287

尽管有水的属性，如此低的特殊攻击力也很难在特攻方面有所成绩，不过攻击和特防都不错。

可以从《火红·叶绿》NPC那里学会的技能

すてみタックル　でんじは　のしかかり
みがわり　ものまね

遗传技能
无
公母比例：♂50%、♀50%

推荐用法

Ⅰ地震＋报恩＋龙舞＋睡觉

努力分攻击和耐久，推荐特防分满，性格修正减特攻加攻击。若速度不高，适当分点给速度，控制在200左右。这样在龙舞1次后，速度能上300，可以超过很多妖怪。强力的物理攻击型，提升攻击后用地震、报恩等强力招数进行攻击。因为有特性弥补物防，努力分满特防，特性又适合打游击，完全可以利用睡觉进行回复。跟龙舞型的其他妖怪相比，它的特性好，弱点少，耐久好，但没本系物理攻击招数使得它在威力上略为逊色。如果有条件可以用觉醒力量，觉醒飞行来代替报恩，从而增加打击面和杀伤力。

Ⅱ龙舞＋地震＋高压水枪＋……

努力分特殊攻击，特殊防御和速度，性格减防

加特殊攻击，速度加到220左右。属于游击双刀型，推荐装备饭菜。利用威吓特性打游击，龙舞1次后采用地震。因为地震能克电系，而电系物理防御普遍不高，有效防止了对方换电系速度比它快的妖怪上场。而高压水枪是为了对付对方物理盾牌型会塌方的妖怪，如轮皮象、镰刀天蝎和隆隆岩等。最后一招可以考虑配10万伏特，火焰放射来对付钢鸟等妖怪，也可以考虑配冰冻光线来对付地震打不到的飞行、浮游的妖怪，地+冰攻击任何属性的妖怪都不会有减半情况发生的。

Ⅲ地震+挣扎+替身+龙舞

努力分攻击和速度，性格选择-特攻+攻击或者速度的，HP控制最好是4的倍数加1。装备光粉。在速度快于对方的情况下先替身，利用对方没将替身打掉的机会趁机龙舞，以获得更高的速度和攻击力。成功4次替身后，HP降为1，能发挥挣扎的最大威力200。配合之前提升的物理攻击和速度，如果对方没有强劲的物理盾牌或者巨大甲龙/会抢先攻击的妖怪，很有可能被全体秒杀。缺点是要是在龙舞前被速度比自己快的对手打掉部分血，无法利用4次替身安全将HP降低到1的话，使用效果将大打折扣。完全打不动钢鸟和鬼系特性为浮游的妖怪，这也也是个很大的漏洞，使用时还是得小心。若舍弃龙舞而选用高压水枪，水加普通的攻击组合倒是对所有妖怪除鬼蝉外都没有减半和无效情况发生。可惜特攻不高使用高压水枪难以秒杀敌人，HP为1反会被对方轻易打死。

因为暴鲤龙的特殊攻击实在不高，电磁波+齿突/龙卷风的双封锁战术带来的收效不是很好，不推荐使用。重点还是应该往物理攻击方向发展。双打时，可以通过让它学模仿，和会钻探嘴的妖怪一同派上场，从而模仿到队友的钻探嘴，因为它使用为本系，杀伤力巨大！双打时威吓特性对对方2体都有效，若配合特性是避雷针的妖怪使用，能帮它回避掉电系这个最主要的弱点。而克制它的岩石系为物理攻击，经过威吓后杀伤力下降，而且岩石系威力最大的招为塌方，双打时为2体攻击威力分散，很难对其造成致命打击，十分好用。

ウインディ

身高：1.9m

体重：155.0kg

精灵介绍



风速狗，狗神奇宝贝，是卡蒂狗用炎之石的进化形，在中国古代传说中就有的神奇宝贝，据说在奔跑的时候有着风一样的飞快速度，生性忠诚，对主人很温顺，遇到敌人的时候，会不停地吼叫或者紧紧咬住对方，直到把对方赶跑。

可以从《火红·叶绿》NPC那里学会的技能：

すてみタックル　のしかかり　みがわり　ものまね

公母比例：♂75%、♀25%

蛋孵化需要步数：5120

种族值

HP	90	攻击	110	防御	80
特攻	100	特防	80	速度	95

各项能力极限值（个体满，性格修正，努力值满的情况下）

HP	384	攻击	350	防御	284
特攻	328	特防	284	速度	317

种族值高达555，在非神兽精灵里已经相当高了，更能学会先制招数里威力最大的神速，综合实力非常强。

属性为单一的火属性。特性有两种，降低对方攻击一阶段的威吓（いかく）和对方的火系攻击招数无效，反而会使自己的火系招数威力变为原来1.5倍的引火（もらいび），都非常的好用。建议在49级的时候用炎之石进化，因为此时的风速狗能学会しんそく（神速）。

遗传技能

暴走（あばれる）	90	100%	20	不受控制地攻击2至3回合，之后自己混乱	和マンキー遗传
咬碎（かみくだく）	80	100%	15	20%几率敌特防降一级	和ポチエナ遗传
神秘的守护（しんぴのまもり）	—	—	25	5回合自己不会陷入异常状态，自己交换妖怪后仍有效	和ロコン遗传
远吠（とおぼえ）	—	—	40	自己攻击升一级	和ポチエナ遗传
热风（ねっぷう）	100	90%	10	10%几率敌烧伤，可在冰冻状态使用，并解除冰冻，二体攻击	和コータス遗传
压制（のしかかり）	85	100%	15	30%几率敌麻痹	和コータス遗传
炎之涡（ほのおのうず）	15	70%	15	使用后2至5回合敌不能交换妖怪，每回合结束时敌HP损失最大值的1/16	和ロコン遗传

可以装的技能机器：

05 ほえる	06 どくどく
10 めざめるパワー	11 にほんばれ
15 はかいこうせん	17 まもる
21 やつあたり	23 アイアンテール
27 おんがえし	28 あなをほる
32 かげぶんしん	35 かえんほうしゃ
38 だいもんじ	40 つばめがえし
42 からげんき	43 ひみつのちから
44 ねむる	45 メロメロ
46 どろぼう	50 オーバーヒート
H4 かいりき	H6 いわくだき

推荐用法

Ⅰ神速＋压制＋钢尾巴／燕返＋本系招

特性选择威吓（いかく），努力分攻击和特防，性格减速度修正特防。这样可以打到所有属性，并且不会有减半情况。威吓可以弥补物理防御上的不足，加了特防后，耐久也很不错。因为神速是先制攻击，压制可以30％几率让对方麻痹，所以完全可以不用考虑速度；钢铁尾巴虽然命中有点问题，但是却能很好地反克岩石系；大多数的格斗系都能学地震和塌方等招数，对风速狗是个不小的威胁，选择燕反的话就可以有效地反克这些格斗系的精灵。不加特攻是因为只配了一个特殊攻击的招，而且有本系威力加成，威力还是比较大的。努力可以完全省下都加给攻击，能发挥另外3个物理攻击招数的最大威力。考虑到其耐久不错，可以选择火焰放射来稳扎稳打，也可以遗传火焰旋涡来锁住别人进行强攻，如要利用威吓特性进行游击还是选择燃烧殆尽来给对方更大的损害。

Ⅱ咬碎＋燃烧殆尽＋神速＋……

特性选择引火（もらいび），努力分特攻和速度，性格减1项防加速度或者不修正。一般可以和钢＋虫的哈萨姆（飞天螳螂的进化型）结合着用。因为钢＋虫被火系克4倍，而且也只有火这一个弱点，所以大可以用哈萨姆首发：剑舞／高速移动，等对方换上会火属性招数的精灵的时候，接力给风速狗；引火特性发动后威力变为1.5倍，燃烧殆尽一下，威力相当恐怖。这一用法带有不少心理战的因素，但效果尚可。恶系威力最大的咬碎可以增加它的打击面，因为加满了特攻，威力相当可观。保留神速是为了应付对方只剩很少的HP但是速度又快过它的妖怪（尤其是发动了特性的一些妖怪），如喷火龙，草蜥蜴等。最后一招可以考虑配燕返来应付特防普遍较高的格斗系妖怪，也可以配吼叫应付敌人的接力／自我强化。如果有条件的话，可以配觉醒草或冰，这样一来，打击面又大幅增加，更加完美了。

Ⅲ燃烧殆尽＋神速＋吼叫＋咬碎

特性选择威吓特性（いかく），努力分特攻和特防，性格－速度＋特攻。跟前2种相比，这种是完全的游击型用法，利用威吓特性来降低别人攻击力，利用神速来破坏别人忍耐等战术，利用吼叫来防止对方的自我强化和接力，利用换下后能力变化恢复，从而更大程度上发挥了燃烧殆尽的优势，再利用高特攻给对方造成伤害，又因为耐久相当不错，配合饭菜和不停的换上换下让自己HP回复，并进行更多次数的游击。

另外还有其他的用法。比如练成二刀型，努力全分攻击和特攻，咬碎＋燃烧殆尽＋报恩／挖洞／燕反／神速4选2，接力速度使用；或者还可以练成消耗型，火焰旋涡＋下毒＋睡觉＋钻洞，不过似乎有点浪费了它的能力，不是很推荐，喜欢恶搞或者出奇制胜的朋友可以试试。考虑其特性及加满特防后不错的耐久，可以配合睡眠效果进行恢复。

ナッシー

身高：2.0m

体重：120.0kg

精灵介绍

椰蛋树，椰子神奇宝贝，是蛋蛋的进化型，有时候也被人称作热带瓜，长着3个不同的脸蛋，而且有着各自的意志，经常因为意见的不统一而发生混乱。在TV版里因为椰蛋树军团的大暴走使得小志的小火龙进化成了火恐龙.

属性为草＋超能。弱点多，抗性也多。特性是晴天速度加倍，大大弥补了它速度太慢的缺陷，配合晴天队伍使用效果显著。相当怕虫，遇到大力甲虫如果天气不是晴天的话速度又超不过，得立即换下……

种族值

HP	95	攻击	95	防御	85
特攻	125	特防	65	速度	55

各项能力极限值（个体满，性格修正，努力值满的情况下）

HP	394	攻击	317	防御	295
特攻	383	特防	251	速度	229

特攻相当高，普攻也有发展潜力，耐久属于中等，整体实力很强！

可以从《火红・叶绿》NPC那里学会的技能：

すてみタックル　だいばくはつ　みがわり
ものまね　ゆめくい

公母比例：♂50％、♀50％

蛋孵化需要步数：5120步

遗传技能：

原始力量 （げんしのちから）	60	100%	5	10% 几率自己全部能力升一级	カブト遗传给ワニノコ，再遗传给チコリータ，最后和チコリータ遗传得到
光合作用 （こうごうせい）	—	—	5	通常回复自己 HP 最大值的 1/2，晴天 2/3，雨天、冰雹、沙尘暴中 1/4	和フシギダネ遗传
自我暗示 （じこあんじ）	—	—	10	敌人身上的状态变化也加到自己身上	コダック遗传给エネコ，再遗传给ハネッコ，最后和ハネッコ遗传得到
月光 （つきのひかり）	—	—	5	通常回复自己 HP 最大值的 1/2，晴天 2/3，雨天、冰雹、沙尘暴中 1/4	和ナゾノクサ遗传
扎根 （ねをはる）	—	—	20	每回合回复自己 HP 最大值的 1/8，使用后自己不能交换妖怪	和モンジャラ遗传
诅咒 （のろい）	—	—	10	属性不明。鬼系妖怪使用时，减少自己 HP 最大值的 1/2，每回合结束时敌损失 HP 最大值的 1/4，使用的妖怪不在场上依然成立，敌交换妖怪则失效；其它系妖怪使用时，自己攻击与防御升一级，速度降一级	ヤドン遗传给フシギダネ，最后和フシギダネ遗传得到

可以装的技能机器：

06 どくどく
10 めざめるパワー
15 はかいこうせん
17 まもる
21 やつあたり
27 おんがえし
32 かげぶんしん
36 ヘドロばくだん
43 ひみつのちから
45 メロメロ
48 スキルスワップ
H5 フラッシュ
09 タネマシンガン
11 にほんばれ
16 ひかりのかべ
19 ギガドレイン
22 ソーラービーム
29 サイコキネシス
33 リフレクター
42 からげんき
44 ねむる
46 どろぼう
H4 かいりき

推荐用法

Ⅰ催眠粉＋亿万威力吸取＋精神干扰＋大爆炸

努力分特殊攻击和耐久，性格减速度加特殊攻击。75% 命中的催眠粉显然要比 60% 的催眠有效得多。因为完全放弃速度，所以会被敌人抢先攻击，利用高特攻和本系的吸取技巧可以恢复不少的损害。而本系的精神干扰也是必不可少的攻击招。不采用食梦是因为椰蛋树没有困住对手不让其换人的招数，因此万一对方被催眠后换人，使用食梦就给了对手很大的空隙。保留大爆炸是为了和敌人主力或者我方无法应付的妖怪同归于尽，因此性格不能选取降低攻击的。尽管威力不小，但使用的时候得小心对方换上鬼／岩／钢系妖怪来抵挡……

Ⅱ晴天＋精神干扰＋太阳能光束＋光合作用／月光

努力分满特殊攻击，计算好速度为150左右的情况下，剩余部分给特殊防御，性格选择减物攻加特攻。利用特性进行强力快速特攻的用法，相当有效。使用晴天不仅自己速度加倍，太阳能光束不用聚气而且光合作用的恢复量也大大增加！保留本系的精神干扰是为了增加打击面，如果有条件觉醒的朋友可以选择觉醒火来配合晴天，这样的用法在晴天队伍中效果格外显著。但面对喷火龙这样的妖怪，即使速度加倍后仍然超不过，而且晴天时反可能被1个火焰放射烧死。如果选择把速度的努力加满，晴天后超过对方，因为没有有效克制对方的招，仍然没胜算。所以不推荐给速度太多的努力值。

Ⅲ晴天＋催眠粉＋寄生种子＋攻击型招式

努力分速度和耐久，性格减攻击加防御。利用特性来获得速度上的优势，来进行强力干扰。催眠粉以其不错的命中成为干扰的首选，而寄生种子可以为自己恢复，同时能慢慢削减睡眠中的敌人的 HP 或者破坏别人忍耐起死回生等战术，也能应付鬼蝉。最后 1 招可以选用食梦来攻击睡眠中的敌人，选用太阳能光束／精神干扰来攻击，选用原始力量来反克冰／火／虫／飞行系妖怪。因为它性格不修正速度时速度极限有209，晴天时极少有妖怪能超过，即使对方换人我方也有催眠它的机会。只要运气不要太差，相当好用，配合晴天队伍使用效

果更佳。

Ⅳ寄生种子＋麻痹粉＋种子机枪＋月光／光合作用

速度加到160左右，剩余努力全分耐久，性格减物攻加防御。装备王者之证，利用麻痹粉降低敌人的速度并让敌人1/4概率不行动，再利用种子机枪配合王者之证的害怕效果进行双封锁，经过实验，种子机枪配合王者之证的害怕效果是累计的，就是说种子机枪发动几次就有百分之几十的害怕效果，如果是5次攻击那么该回合对方成功出手的概率只有37.5%。配合月光/光合作用的恢复以及寄生种子的干扰＋恢复，实战效果相当不错。追求完美的玩家可以考虑把寄生种子换成着迷，从而使得对方成功攻击的概率降低为18.75...

另外还可以利用不差的普攻来进行强力的普通攻击，这样做放弃了它在特殊攻击上的巨大优势，但出奇总能带来点意想不到的效果。克它的系中有不少都能被原始力量反克，美中不足的是诅咒和原始力量不能同时遗传，因此诅咒若要使用只能搭配别的物理攻击。诅咒之后速度降低，即使晴天时速度也很慢，又缺乏特殊上的耐久，实用价值不高。利用自我暗示来获得强化有不小的危险性和不确定因素存在，比较难用，技能栏也不够，不推荐。践踏配合麻痹粉进行双封锁也是一种战术，缺点在于麻痹粉有命中问题，践踏威力不高，而椰蛋树本身物理攻击不算很高，效果不好。



バンギラス

身高：2.0m

体重：202.0kg

精灵介绍

巨大甲龙，由基拉斯的最终进化形态。体力非常强大，在那藐视一切的双目下，一切力量都是那么微不足道。

可以装的技能机器：

01 きあいパンチ	02 ドラゴンクロー
03 みずのはどう	05 ほえる
06 どくどく	10 めざめるパワー
11 にほんばれ	12 ちょうはつ
13 れいとうビーム	14 ふぶき
15 はかいこうせん	17 まもる
18 あまごい	21 やつあたり
23 アイアンテール	24 10まんボルト
25 かみなり	26 じしん
27 おんがえし	28 あなをほる
31 かわらわり	32 かげぶんしん
34 でんげきは	35 かえんほうしゃ
37 すなあらし	38 だいもんじ
39 がんせきふうじ	40 つばめがえし
41 いちゃもん	42 からげんき
43 ひみつのちから	44 ねむる
45 メロメロ	H1 いあいぎり
H3 なみのり	H4 かいりき
H6 いわくだき	

属性为恶＋岩石。独一无二的特性沙尘暴，非常适合沙暴队伍使用，除非对方改变天气，不然沙尘将一直刮下去。

公母比例：♂ 50%、♀ 50%

蛋孵化需要步数：10240步

种族值

HP	100	攻击	134	防御	110
特攻	95	特防	100	速度	61

各项能力极限值（个体满，性格修正，努力值满的情况下）

HP	404	攻击	403	防御	350
特攻	317	特防	328	速度	243

虽然两防都不错，但弱点太多，普通和特殊方面都有。因此不能当盾牌，也不适合消耗战。

可以从《火红·叶绿》NPC那里学会的技能

いわなだれ　カウンター　すてみタックル
ちきゅうなげ　でんじは
のしかかり　みがわり　メガトンキック
メガトンパンチ　ものまね

推荐用法

Ⅰ龙舞＋地震＋塌方＋燕返

努力分攻击和速度，性格减特攻加物攻。属于强力物理攻击型，最常用同时也是最好用的用法是在敌人弱于它时换上，速度满无性格修正时为221，龙舞1次后为331，很少有妖怪能超过。因为特性是沙尘天气，所以忍耐/替身+起死回生对它不能用，鬼蝉也被克。地震+塌方的组合能克制大多数妖怪，打击面相当广泛，配合相当高的攻击力，以及本系的塌方，破坏力超群！燕返专为克制格斗所留，除了火暴猴格斗系速度普遍不快，但龙舞1次也能超越。一旦龙舞2次成功，将很可能瞬间解决战斗。

Ⅱ塌方＋咬碎＋龙舞＋攻击招

努力分特攻和速度，性格不修正或者减防加特攻。双刀型，塌方和咬碎都是本系招，威力巨大。利用龙舞来提升速度和物理攻击，从而在物理攻击和特殊攻击两方面给对手进行打击。再利用龙舞弥补速度，对付对手的盾牌型妖怪也比较有效，

因为大多盾牌型妖怪总有防御上的不足。最后一招可以考虑配的范围相当广，可以根据对手不同的队伍进行调整：如配火焰放射对付钢鸟，配地震对付钢神柱，配冰冻光线对付轮皮象等等，用法相当灵活。应付龙舞后的巨甲对方多数只能换钢鸟吹或者大象这样皮厚的物理盾牌，这时候用火烧或者用冰冻光能另对方措手不及。而那些招都是用机器学的，经常进行招数上的改变也能另对手难以捉摸。

Ⅲ 电磁波＋塌方＋……

努力分耐久。双封锁型，利用电磁波降低敌人速度，再利用塌方的 30% 害怕进行双封锁，因此耐久显得格外重要，双封后对方出招的可能性为 50%。也可以再加上迷惑进行 3 封，或者配合水波动的混乱效果。道具建议装饭菜，可以利用成功的封锁回复自己的体力。也可以使用反击来对付对方妖怪所使用的非格斗系物攻招，但即使防御加满也很容易被十字手刀/过肩摔秒杀，使用起来得格外小心。

对于沙尘队伍来说，巨大甲龙无疑是必须的！特性带来的沙尘除非对手改变天气，不然会一直持续下去。因此特性是沙隐的妖怪（镰刀天蝎，穿山甲，仙人掌）配合它的使用效果相当好，双打时也是很好的组合。尽管它能学诅咒，弱点多使得它难以进行诅咒型的控场。而蓄气尽管能提升它的会心率，本身就很高的物理攻击为了这招要损失不小的打击面，未免有些不值得……因为巨甲的速度慢，不适合替身＋气合拳的组合。也可以学 3 个特攻招配合电磁波进行强力特攻，利用电磁波来弥补速度上的缺陷。用法简单，也没有上述的实用，就不介绍了。

遗传技能

追击（おいうち）	40	100%	20	敌交换妖怪时仍能击中且威力倍增	和キモリ遗传
蓄气（きあいだめ）	—	—	30	使用后容易命中要害	和カラカラ遗传
逆鳞（げきりん）	90	100%	15	不受控制地攻击 2 至 3 回合，之后自己混乱	カイリュー遗传给ヒトカゲ，最后和ヒトカゲ遗传得到
原始力量（げんしのちから）	60	100%	5	10% 几率自己全部能力升一级	カブト遗传给ワニノコ遗传给チコリータ，最后和チコリータ遗传得到
诅咒（のろい）	—	—	10	属性不明。鬼系妖怪使用时，减少自己 HP 最大值的 1/2，每回合结束时敌损失 HP 最大值的 1/4，使用的妖怪不在场上依然成立，敌交换妖怪则失效；其他系妖怪使用时，自己攻击与防御升一级，速度降一级	和ヤドン遗传
践踏（ふみつけ）	65	100%	20	30% 几率敌害怕，打中变小的敌人时威力倍增	和ベロリンガ遗传
龙之舞（りゅうのまい）	—	—	20	自己攻击与速度升一级	タッツー遗传给ヒトカゲ，最后和ヒトカゲ遗传得到

フーディン

身高：1.5m

体重：48.0kg

精灵介绍

胡帝，凯西的最终进化形态，超能力界的王者，不喜欢使用武力，而是用能够自由操纵对手的念力将对方打倒。

属性为超能。特性是シンクロ和せいしんりょく。前者效果是自己被麻痹/烧伤/中毒，敌人也陷入相同状况，对付喜欢使用异常攻击的敌人很有效。后者是不会害怕，对付蒙住眼睛这招很有用，因为胡帝速度快，很少有速度超过它的妖怪会使用使敌人害怕的招，这个特性用处不大。

种族值

HP	55	攻击	50	防御	45
特攻	135	特防	85	速度	120

各项能力极限值（个体满，性格修正，努力值满的情况下）

HP	314	攻击	218	防御	207
特攻	405	特防	295	速度	372

超群的特殊攻击，很少有妖怪能超越的速度，使得胡帝成为一只很强的妖怪，可惜耐久太差，HP 太少，难以弥补。

公母比例：♂ 75%、♀ 25%

蛋孵化需要步数：5120 步

野生时可能带有的道具：まがったスプーン（5%）

可以装的技能机器：

01 きあいパンチ　04 めいそう
06 どくどく　10 めざめるパワー
11 にほんばれ　12 ちょうはつ
15 はかいこうせん　16 ひかりのかべ
17 まもる　18 あまごい
20 しんぴのまもり　21 やつあたり
23 アイアンテール　27 おんがえし
29 サイコキネシス　30 シャドーボール
32 かげぶんしん　33 リフレクター
34 でんげきは　41 いちゃもん
42 からげんき　43 ひみつのちから
44 ねむる　45 メロメロ
46 どろぼう　48 スキルスワップ
49 よこどり　H5 フラッシュ

可以从《火红·叶绿》NPC 那里学会的技能

カウンター　すてみタックル　ちきゅうなげ
でんじは　のしかかり　みがわり
メガトンキック　メガトンパンチ　ものまね
ゆびをふる　ゆめくい

推荐用法

Ⅰ闪电拳／火炎拳／冷冻拳／精神干扰／冥想（5选4）

努力分速度和特殊攻击，性格减攻击加特殊攻击。简单好用的快速特攻型，利用不小的打击面配合超高的特殊攻击力进行强力攻击。如果有机会冥想，或者通过萤火虫接力到萤火（特殊攻击上升2阶段），那么恐怕只有快乐、卡比兽等皮厚特防高的妖怪抵挡得住它的攻击了。缺点就是耐久太差，如果无法克制对方，很可能被对方一个强力攻击就造成重伤。由于胡帝耐久实在不好，HP又太低，即使使用自我再生也无力回天。可以考虑将特攻的努力值分一部分到HP上，通过冥想来提高特攻和特防，再利用自我再生进行回复，但即使如此也还是难以抵挡来自物理方面的打击。如果想利用栅栏提升防御，利用冥想提升特殊攻击和防御，再利用自我再生回复，攻击技能只剩下1个了，打击面狭隘，显然是不理智的。

Ⅱ鼓掌＋冥想＋闪电拳／火炎拳／冷冻拳／精神干扰（4选2）

努力分速度，特殊攻击和耐久，性格减攻击加特殊攻击或者速度。利用高速度的优势，在敌人使用辅助招数的时候对其鼓掌，从而给自己安全冥想的机会，强化后进行攻击。看准鼓掌的时机是取胜的关键，对方被鼓掌后若不换人，等于给了我方多次强化的机会，若换人也能进行1次强化。冥想成功后，敌人即使换人来自特殊方面的打击也大大减少，因此分配努力时应该多照顾一点HP。不过遇到对方物理攻击型妖怪还是换人为好。

Ⅲ花招＋束缚＋冥想＋特攻招式

努力分配同上，干扰和攻击并行的组合。装备守旧头巾使用。先利用花招将守旧头巾换给对方，此后对方就只能出1招了。换来对方的道具也可能会对自身有利。再利用束缚锁住对方惟一能使用的招数，对方就无技可施了。然后再自我强化并进行攻击。缺点是束缚有命中问题，而且打击面过于狭隘，因此也可以考虑把束缚换成攻击招式。这样的战术有一定的危险性，但能够大大扰乱对方被换到守旧头巾的妖怪，从而影响整个战局。

胡帝在速度上的优势使得它可以往很多方面发展，可以利用造二墙为我方带来优势，利用电磁波干扰对方。但它防御和HP太差，反击可能没有反到别人自己就先挂了。而HP的低下即使用栅栏来弥补防御，也导致它无法持久战斗。如果觉得无法秒掉对方，切忌和对手物理攻击型角色硬抗。使用打落使对方的道具无效还不如使用花招令对方陷入难堪。它会丰富的物理攻击技巧，并且能学会鬼系招反克鬼系，学会格斗系招反克恶系，可惜物理攻击实在太差，喜欢恶搞的朋友不妨尝试一下。由于它的生存能力太差，双打的实用性不高。

遗传技能

鼓掌（アンコール）	－	100%	5	使用后2至6回合敌只能使用最后使用的技能	和バリヤード遗传
闪电拳（かみなりパンチ）	75	100%	15	10%几率敌麻痹	和エビワラー遗传
火炎拳（ほのおのパンチ）	75	100%	15	10%几率敌烧伤	和エビワラー遗传
冷冻拳（れいとうパンチ）	75	100%	15	10%几率敌冰冻	和エビワラー遗传
打落（はたきおとす）	20	100%	20	敌装备的道具无效化	和マクノシタ遗传
栅栏（バリアー）	－	－	30	自己防御力升二级	和バリヤード遗传

ヘラクロス
身高：1.5m
体重：54.0kg
精灵介绍



大力甲虫，独角仙神奇宝贝。个性温顺，一般喜欢群体生活，平时喜欢吸食花蜜。当有敌人妨碍它们生活的时候，会用头上的角很方便地赶走对方。

可以装的技能机器：

01 きあいパンチ
08 ビルドアップ
11 にほんばれ
17 まもる
21 やつあたり
27 おんがえし
31 かわらわり
39 がんせきふうじ
43 ひみつのちから
45 メロメロ
H1 いあいぎり
H6 いわくだき
06 どくどく
10 めざめるパワー
15 はかいこうせん
18 あまごい
26 じしん
28 あなをほる
32 かげぶんしん
42 からげんき
44 ねむる
46 どろぼう
H4 かいりき

种族值

HP	80	攻击	125	防御	75
特攻	40	特防	95	速度	85

各项能力极限值（个体满，性格修正，努力值满的情况下）

HP	364	攻击	383	防御	272
特攻	196	特防	316	速度	295

非常恐怖的攻击，还算不错的耐久，综合实力非常强的一只妖怪。速度加到极限相当可观，用做速攻很不错。

属性为虫和格斗。特性是HP1/3以下时虫系招数威力1.5倍（むしのしらせ）和异常状态下攻击加倍（こんじょう），各有各的优势。

可以从《火红·叶绿》NPC那里学会的技能

いわなだれ　カウンター　すてみタックル
ちきゅうなげ　つるぎのまい
のしかかり　みがわり　ものまね

公母比例：♂50%、♀50%
蛋孵化需要步数：6400步

遗传技能

变硬（かたくなる）	—	—	30	自己防御升一级	和トランセル遗传
克制（がまん）	—	100%	10	2回合不做行动，之后将期间自己受到的伤害加倍反馈给敌人	和クヌギダマ遗传
挣扎（じたばた）	—	100%	15	威力随着HP减少而增大	ヒンバス遗传给ゼニガメ，接着传给チコリータ再遗传给パラス，最后遗传得到
刀背打（みねうち）	40	100%	40	能将敌HP打成0时，敌HP也会剩1	和ストライク遗传

推荐用法

Ⅰ忍耐＋起死回生＋百万威力角击＋……

努力分速度和攻击，性格修正速度，特性选用むしのしらせ。比较冒险也比较常见的用法是，忍耐到1点HP的时候特性发动，使用百万威力角击为270威力，使用起死回生为300威力，相当强大。但这样打不动大多飞行系妖怪和鬼，因为被飞行4倍克，速度又不一定超得过，即使学了塌方，遇到飞行系妖怪或者会燕返的妖怪还是换人为妙。如果能觉醒鬼，还是能对付鬼系妖怪的。地震的打击面比较广，可以考虑选用，但使用不当反而会给对方安全换人的机会。如果对战允许使用速度果，性格可以修正攻击。因为是很普通的用法，尽管杀伤力大，也是很好破解。巨大甲龙的扬沙特性、寄生种子、巨毒、奇怪光线、烧伤、撒菱或先制攻击等等都能轻易破除忍耐起死回生的战术。只有在允许使用速度果的场合才能最大程度上发挥它的威力。最后一招可以考虑配气合拳／塌方／地震／觉醒鬼。

Ⅱ替身＋起死回生＋百万威力角击＋……

努力分速度和攻击，性格修正速度，特性选用むしのしらせ。随着《火红·叶绿》的推出新兴的战术。HP一定要为4的倍数+1，从而在4次替身后HP正好为1。利用替身抵挡别人的攻击同时可以安全地把自己的HP降低到特性发动／起死回生发动的场合，期间如利用替身没被打掉的机会，可进行强力攻击。替身可以回避掉敌人使用异常状态的攻击，这样一来能消磨掉它剩余那1点HP的方法就只有起沙，冰雹和先制攻击了。而如果对方换人，就是我方进行强攻的最佳时机。建议最后一招配塌方，这样在别人换上飞行系或者鬼系妖怪的时候能给对方沉重打击。如果替身没被打掉还能再攻击一次，又有几只妖怪能挨得住它两下呢？

Ⅲ剑舞／巨大化＋瓦割＋百万威力角击＋……

努力分速度和攻击，性格修正速度。如果特性选用こんじょう，最后1招考虑保留空元气。这是最为保守的用法，利用剑舞／巨大化提升自己的能



力后进行强力攻击，缺点还是打不到鬼。不能觉醒的话，学地震也打不到浮游特性的鬼系妖怪，因此保留塌方也是不错的选择。即使巨大化之后，还是挡不住飞行系的攻击，遇到对方换上飞行系妖怪还是乖乖换人吧。中了异常状态后攻击威力相当大，但无论中什么异常，对自己损失也不小，中毒和烧伤扣HP，而麻痹后没了速度也很容易被杀。在这里提一点大家可能不清楚的细节问题：一般的妖怪中了烧伤后物理攻击威力减半，但こんじょう特性的妖怪中了烧伤后攻击不减半，而是在原来的基础上加倍。

Ⅳ地震/塌方/百万威力角击/瓦割/空元气(5选4)

努力分配同上，装守旧器。打游击用，超高的攻击力配上极广的打击面，如果是こんじょう特性还可以用来挡异常攻击从而“暴走”，使用空元气达到210威力，给予对方极大的伤害。

大力甲虫能遗传挣扎，能弥补它攻击不到飞行系的缺点。但考虑到起死回生是本系而且能克制不少系，即使打飞行系威力减半也有150，而挣扎也不过200；再加上挣扎遗传起来太过麻烦，个人认为还是保留起死回生的好。它能学反击，但物理弱点上只有飞行而且被4倍克；地面，格斗这样的强力攻击技巧对它也是减半伤害，因此反击的实用性大大的降低，努力分配上面也很难顾全，不过用来对付无法克制的物攻型妖怪如钢螃蟹、怪力等还是可以一用。它的最大敌人为速度比它快的妖怪，尤其是耿鬼，格斗打上去无效，虫1/4伤害，即使允许使用速度果也奈何不了它。跟巨大甲龙相比，大力甲虫的耐久更为优秀，而且会虫系的本系招数，但属性没有巨大甲龙的单一属性好，如果想发展成反击型，努力也很难分配。最后要提一下的是岩石封，在推测到敌人会换速度比自己快的妖怪时使用，降低别人速攻型妖怪尤其是飞行系的速度后，大力甲虫完全能再次利用强力攻击致对方于死地。



具体如何使用，还是看各位的爱好以及实战队伍安排的需要决定，以上内容仅供参考。









GBA 眼镜少年



如果你认为不过是一款普通的2D动作游戏那就错了，这可是一款“3D”游戏，只要带上专用的3D眼镜，你就可以在小小的GBA屏幕上看到有趣的3D画面，非常有意思。作为KONAMI的游戏，那个经典秘技在游戏中也适用哦。

◆获得最强装备

在游戏中按START键暂定，然后输入“上、上、下、下、左、右、左、右、B、A”，便可直接获得最强装备，但该秘技一次游戏只能使用一次。

◆HP全回复

在游戏中按START键暂定，然后输入“上、上、下、下、L、R、L、R、B、A”，便可一次将HP回复满，但该秘技一次游戏也只能使用一次。

GBA ZOOO





读过《掌机王》第七辑的《ZOOO》发现有些重要补充，该游戏在初始状态下可分为“简单”、“一般”、“困难”3个难度，但如果你的记录在所有项目都取得第一名，就会出现隐藏难度，比“困难”还要难一点，我把它称为“BT”难度，在OPTION调节中可以看到多了一个难度选择（见附图），在这个难度下玩可以玩到比较高的分数，每次消动物的分数和连锁的分数都要比“困难”级高，同时游戏的难度也相应提高，特别是问题模式，具体请参照下表：

问题模式		时间限制	
困难	BT	困难	BT
完成1次4连锁	完成1次5连锁	1分30秒	1分30秒
完成7次2连锁	完成8次2连锁	1分钟	1分钟
消除指定动物20匹	消除指定动物20匹	1分30秒	1分钟
消除任意动物90匹	消除任意动物90匹	1分钟	30秒
消除任意动物25行或列	消除任意动物30行或列	1分30秒	1分钟
按一定顺序消除9组动物	按一定顺序消除10组动物	1分钟	1分钟
取得2万分	取得3万分	1分30秒	1分30秒
令1个特殊方块落到最下方	令2个特殊方块落到最下方	1分30秒	1分30秒

另外游戏结束后的加分也有很大的提高，剩余的时间、望远镜和消除幸运动物都能获得比其他难度更高的奖励，希望大家能早日玩到这个难度，记住是要所有的项目都要拿第一才能开“BT”难度啊。

广州 傅亮亮

GBA BOBOBOOBO・BOOBOBO 9极战士 恶搞融合

◆玩到续作的体验版



游戏中可以收集一种叫“世界珍兽”的卡片，只要将卡片全部收集齐，那么就可玩到本游戏续作《BOBOBOOBO・BOOBOBO 爆斗大战》的体验版。这个设定的确是够有趣的。

GBA 海贼王 棒球进行曲

◆隐藏人物取得法

在标题画面中按顺序按键便可得到强力的隐藏人物，然后就可在编成自己的队伍时加入此角色了。

P路飞：←、→、←、→、A、B
P索罗：←、↑、←、↓、B、A
P奈美：↓、↓、↑、↑、B、A
P伍索普：↑、↓、↑、↑、A、B
P山治：→、←、↑、↓、A、B
P乔巴：↑、→、↓、↑、A、B
P罗宾：↑、→、↓、←、B、A
P艾尼鲁：↑、↓、↑、↓、B、A

◆投掷魔球

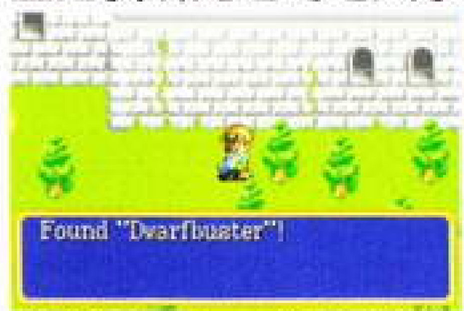
游戏中可以投掷威力极大的魔球，只要在投球的时候输入特定的指令就行，不过要注意，投掷魔球会消耗更多的体力，另外，有些角色也会有不能使用的魔球。

魔球名称	指令
蛇形魔球	↑、↓、↑、A
回旋魔球	按住"↓"一秒钟后，再输入↑、A
拳头魔球	按住"↑"一秒钟后，再输入↓、A
分身魔球	↑、→、↓、←、A
精神力魔球	↓、↓、A
双魔球	↑、↑、A
消失魔球	投球动作中，连打3次B键
爆裂究极拳魔球	↑、↙、↘、↖、↗、↓、A
左旋魔球	←、←、A
右旋魔球	→、→、A

GBA 光明力量 暗龙复活

◆隐藏道具

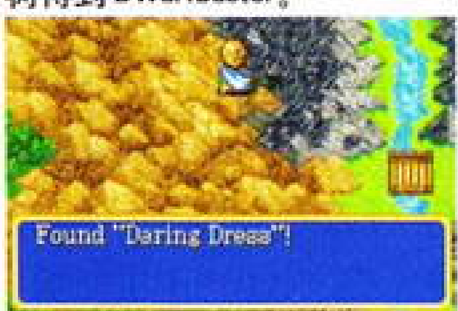
在游戏中某些地方隐藏有道具和装备，这里把我所知道的给大家列一下。



▲调查Manarina大门外右边的树得到Dwarfbuster。



▲调查Bustoke Quarry岩壁得到Maid Uniform。



▲在大地图调查Butoske Region桥左上角的岩壁得到Daring Dress。

Found "Destroyer"!

▲调查Tower of the Ancients入口右边柱子得到Destroyer。

GBA 超级机器人大战D

◆费时的赚钱大法

在《机战D》的36话中，整话是分上下两部分，后半部分目的是占领能量收集装置。把刚开始的8个小兵干掉后，在第一个能量收集装置周围出现10个小兵，且他们被击坠到6机以下会出增援补充。所以呢，理论上说只要在敌人回合把敌人击坠到6机以下就可以无限循环打下去了。现在要干的就是找一个合适的机体和驾驶员来完成这个任务。我找的是W高达中的龙高达（五飞开的），因为其第3项武器不费任何能量和弹药，且有1～5的攻击范围。我把该机体装了两个哈罗，确保其命中为100%，敌命中为0%，再者找一个格斗值高的W系的驾驶员开它。切记，必须保证该机体和驾驶员能一招毙敌，也就是打小兵有9000以上的伤害。这样的话就能无限循环下去，打死5个再出来5个，就是钱少点，1500而已。我用的是GBA SP，有一个诀窍，那就是进入敌人回合之前，把选项中的控制改为"左集中"，那么L键是确定，R键加速，再把GBA SP合上，按住R键，连点L键，怎么样，不用看屏幕轻松赚钱，写作业，左手赚钱，右手开工；看电视，点着；把GBA SP放在裤兜中，点着，没人知道你在玩GBA。没事多点点，钱就来了。我已经4周目了，到此处大约50级左右，如果你的等级超过小兵五六级，经验值只给3，我就这样赚经验值升级到93级左右，钱就从一两万涨到了9999999，爽吧，不过此法赚钱慢，我从下午1点左右开始，到晚上八九点，才到800多万左右，不过我相信"有钱能使鬼推磨"，何况"这么点"时间呢，还有就是，由于是上下两部分，GAME OVER后，你的等级涨了，第一部分的敌人等级不变，但第二部分敌人的等级增加，知道我什么意思吧，我在此处把所有著名高达机师和流龙马等强力的人的等级练到99，我大部分人的格斗射击已经改到了255，其余改造中。

北京 顾宇



▲在大地图调查Runefaust宫殿正北岩壁得到Sniper。



▲二周目后，在收得Gong后和屋中女子对话得到Teeny Bikini。

文:乐水 编:猫太



手机游戏群英会

——高质量手机游戏推荐

编者按：手机游戏，层出不穷。现在的手机只要支持JAVA和拥有一定的内存，就可以做出很多手机以外的功能，譬如看电子书、使用电子辞典查阅单词等。当然，最重要的还是可以用来玩一些动感十足的游戏。随着手机技术的提升，未来的手机将会成为另一种便携的掌机。现在日本的手机游戏业已经是游戏厂商的一块鲜肉，各大名牌厂商都纷纷上前掺一脚，连《最终幻想》、《勇者斗恶龙》这些家用机巨作都早已出现在其中。那么在国内，我们可以玩到什么样的手机游戏呢？下面由乐水继续为大家介绍一些精彩的游戏。

Hi，各位好啊，最近无事，又见日本的手机游戏业红红火火，于是搜集了一些比较好的手机游戏造福国内的手机玩家。其中不但有很多耳熟能详的JAVA游戏，还有很多Symbian平台的优秀作品，绝对吐血推荐！

《心跳回忆手机版》

适用机型：诺基亚 7210，6610，6100，7250，3100

开发商：不详

开发平台：J2ME

分辨率：128 × 128

游戏类型：恋爱养成类游戏

游戏简介：《心跳回忆》是一款适合青年人玩的恋爱养成游戏，虽然标题是《心跳回忆》，但此版本并非由Konami制作，而且还是英文的……游戏的方式类似日本一些早期的养成游戏，玩家只要看看图就会大概知道玩法。这个游戏的操作比较奇怪（个人感觉），ok键用来显示主菜单，并且在任何状态下都是这个功能，当进行对话的时候右键才是继续。数字键5的作用是“确定/选择”。虽然这款游戏有着许多不足，但还是可以玩一玩的，就当是学习英语吧！

《麻将13》

适用机型：诺基亚 7210，6610，7250

开发商：SoftStar

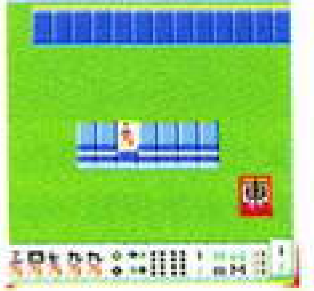
开发平台：J2ME

分辨率：128 × 128

游戏类型：休闲类游戏







游戏简介：手机中的棋类游戏相信大家接触过不少，但在手机上打麻将你又试过了吗？《麻将13》是一款休闲类游戏，以前似乎曾经放出过一个版本，但是牌面很模糊根本看不清楚，后来进行了修改让牌面上的字清晰了不少。虽然游戏画面略显单调，但对于喜爱玩麻将的人来讲还是值得一玩的，不过本人不会玩麻将，所以对于它的AI高低不是很清楚。（：P）

《FIFA2004》

适用机型：诺基亚 7650 3650

开发商：EA

开发平台：J2ME

分辨率：128 × 128

游戏类型：体育类游戏



游戏简介：一听到《FIFA2004》这个名字就知道这游戏是由大名鼎鼎的EA出品，想必游戏品质也不会很差。进入游戏后发现，游戏果然做得中规中矩，不愧是大公司的作品，无论是球员的跑动还是场地的变换都非常平滑流畅，球队双方各种状态也表现得非常简洁，让人一目了然……惟一的遗憾是，该游戏是英文版而且游戏中并没有中国队。

《轰天炮》

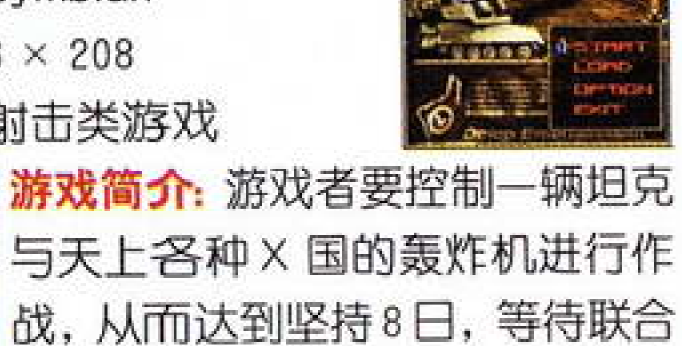
适用机型：诺基亚 7650 3650

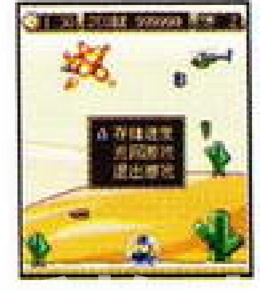
开发商：天津东鹏科技

开发平台：Symbian

分辨率：176 × 208

游戏类型：射击类游戏





游戏简介：游戏者要控制一辆坦克与天上各种X国的轰炸机进行作战，从而达到坚持8日，等待联合国援军的游戏目的。在这8天中，敌

人将越来越多，战斗也将不断地升级，玩家控制的坦克要不断击落来犯的敌军并得到补充的物资。这样不断地补充体力，循序渐进，最终完成任务。游戏者共有3辆坦克，每受一次攻击就会失去一辆坦克，当三辆坦克全部阵亡，游戏宣告结束，而任务也宣告失败。



《罗丹战歌》

适用机型： 诺基亚 7650 3650

开发商： 天津东鹏科技

开发平台： Symbian

分辨率： 176 × 208

游戏类型： SLG 类游戏



游戏简介："罗丹"是一片充满生机的绿色大陆。这里居住着曾被人类称为火妖和水精灵的两个种族。他们和平相处，生存繁衍。水精灵的族人温柔善良，平易近人；火妖们则豪放不拘，热情奔放。直到有一天，随着一位美丽公主的到来，不幸也慢慢接近这里。火妖首领多卡斯对公主一见钟情，但屡次遭到公主拒绝，于是，随着感情的崩溃，丧失理智的他挑起战火，将本来居住在附近的水精灵全部驱逐到大陆的西南方。善良的水精灵们没有反抗，而是默默地让出了大陆将近80%的领地。多卡斯并没有就此罢手。而是变本加厉的继续扩张领地，看样子他是要将水精灵赶出这片大陆。与此同时，他囚禁了美丽的公主，并将沉睡千年的邪恶咒语施加到公主身上。过分的行为终于激怒了水精灵族人，一位名叫塞德的勇士挺身而出，决定去制止多卡斯的罪行，这不仅是为了夺回自己昔日的家园，同时也是为了美丽、善良的公主。在塞德离开家园的同时，同族的其他4名成员也加入了这支讨伐恶魔多卡斯的队伍。



未来也许是美好的，我们只能期待……

《随身宝贝》

适用机型： 诺基亚 7650 3650

开发商： 天津东鹏科技

开发平台： Symbian

分辨率： 176 × 208

游戏类型： 养成对战类游戏



游戏简介： 很久以前，美丽的光之大陆上，居住着许许多多可爱神秘的精灵，这些精灵拥有不同的特点与属性，它们生活在属于自己的世界中，并拥有各种令人惊异的力量。这里的精灵种类有多少，至今仍是一个谜团，这也成为世界上各国冒险家希望得知的秘密。精灵之间经常相互争斗，但它们并不排斥人类，相反，有些精灵喜欢与人生活在一起。如此一来，在这里生活的人类便饲养了一些体态较小的精灵。慢慢的精灵作为宠物取代了猫狗，人类也慢慢地开始用他们的宠物精灵进行竞技格斗，看看谁培养训练宠物的本领更强。欢迎你到这片大陆上来生活，现在你可以在宠物中选择一只带回家，把它培养成光之大陆上的最强宠物的重任，将落在你的肩上，它会在你的精心养育下成长。他们会变成……这个还是留给你自己慢慢地体会吧。挑一只属于你自己的随身宝贝，你会因此更加开怀，无论是在游戏世界中还是现实世界中。《随身宝贝》整体画风清新明快，宠物造型可爱，具有极大的吸引力。游戏中，玩家挑选自己喜欢的宠物进行饲养，你还可以为他取上你喜欢的名字名字。除了平时要照顾宠物的饮食起居外，还要经常锻炼小宠物的战斗属性，因为你最终的目的是要在网络中，打败其他玩家拥有的宠物。宠物们几乎都有进化的本领，当能力增长到一定的数值时，形体就会相应地发生变化。这也是该游戏的较大特点之一。由于该游戏是基于网络的游戏，因此，可玩性和参与性会更强。每一位玩家都可以凭借自己宠物的势力争夺"光之大陆"上的王者。除此之外，玩家在修炼宠物的时候，可以到各个区域，而每个区域中的敌人（精灵）也是强弱分明，这样，你就要尽量的使自己变得更强。当把敌人打到体力只剩五分之一时，就可以进行诱捕。如果诱捕成功，那么在你的宠物手记上就会有该精灵的资料，这样不断地收集会使玩家完成整本宠物资料日志。



文：皮卡秋 编：LIKY



最新口袋妖怪周边产品介绍

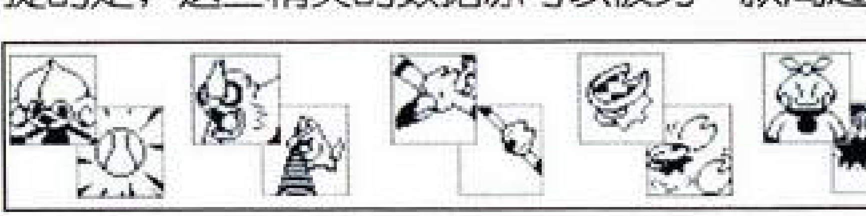
口袋妖怪数据传送机



日本最有名的《口袋妖怪》周边机器制造商——TOMY公司近日推出了一款与《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》游戏对应的新周边：口袋妖怪数据传送机，售价为3500日元。通过该装置能够让玩家进行《口袋妖怪》对战，并能与先前推出的"口袋妖怪图鉴 Advance"之间进行互动。下面我们简要介绍一下它的性能。

这款周边的主要特点在于对战，首先是在各种不同的场所与敌人进行战斗，对手依旧是小智的"老搭档"火箭团。胜利后可以提升自己的评价，另外还可以和朋友进行无线联机对战，最多支持3人联机！首先要确定战斗的顺序，由数据传送机的A、B、C三个按键决定，相当于"锤子、剪刀、布"的方法，对战各方分别按下对应的按键后对战开始。

不过，这部数据传送机最吸引人之处在于可以使用不同的精灵读入相应的数据，用这些新增的数据来提高自己的对战能力。总共有"宝石版"的200种精灵与之对应，随机附送了2种，其余的则需要另外购买，或者和朋友交换。值得一提的是，这些精灵的数据亦可以被另一款周边"图鉴 Advance"所识别！



该周边还可以玩迷你游戏，一共有6种，前5种是单机玩，最后1种要双人联机，游戏结束后可以得到经验值。根据不同的成绩，共有6个等级的评价，从低到高分别是"No Good"（不好）、"Bad"（差）、"Good"（好）、"Great"（很好）、"Special"（优秀）、"Cool"（酷），向最好的"Cool"级努力吧！

此外，随着口袋新作《口袋妖怪 火红·叶绿》的发行，数据传送机也相应制作了以《红火》、《叶绿》游戏中的精灵为主角的套装。《红宝石·蓝宝石》版的传送机对应的是游戏中的两只神兽——古拉顿和海皇牙，《火红·叶绿》版则包括小火龙等三个主角精灵和皮卡丘。不同版本的数据机功能差别不大，所要注意的是《火红·叶绿》版的精灵数据可以被《红宝石·蓝宝石》版数据机读取和传送，反之则不能。





精装《火红·叶绿》版精灵模型：

介绍：非常漂亮，而且光泽度好。不过不知是因为属最新的产品还是材料好的原因，价格也是“一流”的……

价格：2625 日元／个

发售情况：已发售，有多种精灵。



口袋妖怪数据精灵

介绍：配合“口袋妖怪数据机”发售的数据精灵，可以用数据机或者“图鉴 Advance”将精灵的数据读入，以便和朋友对战。

价格：294 日元／个

发售情况：已发售，有多种套件



口袋妖怪导航仪

介绍：有点类似“口袋妖怪图鉴 Advance”，由于源自于《红宝石·蓝宝石》游戏中的“口袋导航仪”，所以附加了包括发声、精灵球和模拟捕捉宠物的功能。

价格：2980 日元

发售情况：发售中



口袋妖怪导航仪二代

介绍：由于是二代产品，所以增加了不少功能，例如增加了口袋妖怪各个道馆的徽章和大师球！让你感觉就象是一名真正的口袋训练员。价格和一代相同，绝对是值得期待的周边。

价格：2980 日元

发售情况：即将发售



“宝石版”毛绒玩具：

介绍：可爱的毛绒精灵，很多是传说中的精灵哦！不过由于个头较大，价格也比较高。

价格：1575 日元／个

发售情况：已发售，有多种精灵。



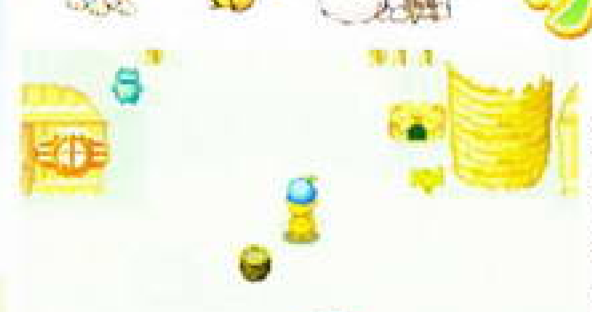
如果是普通的精灵，个子较小，价格只有 924 日元／个



文：chinagba 零式，amoamo 编：铭风



矿场百科之矿石篇



牧场的冬天是个无聊的季节，土地不能耕种，野外没有作物，所以照顾好动物以后就基本上是自由活动时间了。大家是怎样打发这些时间的呢？我相信有不少人都选择在矿场度过。因为在没有飞行石的情况下，湖矿只有在冬季才能进入，所以也正好趁着这个机会一次把湖矿的宝物都挖出来。至于矿场中有些什么宝物，相信大家都很熟悉了（什么？还不知道有什么宝物？快入手一本UCG2003年第13期7月A看看吧。），我这里要说的是矿场中的一些小知识，挖矿迷和收集迷要留意了哦。

要挖矿首先要注意体力的问题，整个矿场有255层，一般情况下以主角那么点体力根本不可能撑到底层，所以呢，在下决心挖矿前就要先做好准备。最好的准备当然是用11条黄瓜贿赂河童后获得的蓝色力量果实，春天就可以得到，在疲劳度消耗减半的情况下农具可以多挥50下，真是物超所值的东西呢。除了这个，还要带一些补药，医院里就有卖的。一种是复疲劳度的药，一种是回复体力的药。这里强烈推荐买回复体力的药，因为矿场中蓄力使用农具是没有用的，不蓄力使用农具一次所消耗的体力和增加的疲劳度都是2。加上医院卖的回复药无论大小都是回复体力的比回复疲劳度的要多，而且回复体力的比回复疲劳度的要便宜。衡量这几个因素，身上带上几瓶回复体力的药去挖矿是最好的选择了。当然，除了上面提到的那两项准备以外，还有一个很重要的回复体力的东西，那就是矿场里面的黑之草。虽然很黑，但吃一个就能回复5体力和降低5疲劳度，而且在矿场中随处可见（泉矿100～250层除外），在地上挖几下就有可以挖到一个。因此有志于冲底层的同志们不要把这个好东西忽略了，每下一层都找黑之草来补充被消耗的体力吧。按照上面介绍的再配合S/L大法挖矿，就算没有吃过任何力量果实冲255层也不是问题。

▲用回复药解决了体力问题，就可以放心向矿场进发了。

▲黑之草可是挖矿过程中所不可或缺的。

小知识：在矿石场的S/L大法

牧场是有两个存档的，在一层挖到楼梯后save到1，然后下去二层，下去后马上save到2，把那层全部挖一遍，记住楼梯、宝物和黑之草的位置，如果有楼梯的话就load存档2直接去挖楼梯和黑之草，如果没楼梯或宝物，就load存档1重新再下二层，再save到2，如此循环，直到找到楼梯和宝物为止。使用S/L大法的目的是节省体力和避免某些层可能会出现的没有楼梯的情况，如果挖到一百多层才发现没有楼梯那可真是欲哭无泪了。

还有一点不知道大家是否有留意，在矿场中时间也是会流逝的，每下一层就过一分钟。这样掐指一算，要下到底层大概需要4个多小时。乍一看，这个发现好像没什么大不了。不过对于拥有女神秘宝的朋友来说，这个鸡肋一般的宝物在矿场中可是派上用场了。每次下楼梯前装备上，255层下来就共加255点体力，这255点可不是一个小数字，相当于若干瓶回复药的效果呢。至于河童秘宝用处则不太大，到255层才减51点疲劳度，还不如一瓶回复药，挖矿时不推荐使用。

冬天的湖矿，对所有牧场主来说，最大的吸引力莫过于诅咒农具了。经过一年的辛勤劳作，牧场主们全部的农具已经是达到了顶尖的秘银级。但是，秘银农具的生产效率还是远未能跟上生产力的发展需要，为了使生产效率更高，于是他们无一例外地盯上了湖矿里传说中可改造终极农具的宝物——诅咒农具。然而，当他们按照地图来到诅咒农具所沉睡的矿场层数，满怀希望地把地面都锄遍后，竟发现除了一些黑之草和零钱外并没有



▲有没有搞错，农具呢？楼梯呢！？

他们所要的诅咒农具的踪影，于是不禁对手上的寻宝地图产生了怀疑：是不是把宝物的层数印错了？

上述经历相信曾经挖过诅咒农具的朋友都有过。其实，诅咒农具所在的层数并没有错，只不过游戏设计者和我们开了个玩笑，让我们体验一下抓狂的感觉。他们把诅咒农具设置为随机在相应的层数出现，也就是说，就算在正确的层数也不一定能挖到诅咒农具。所以，要挖诅咒农具就要在它对应层数的上一层存档，反复下楼，直到挖到。举个例子，要挖29层的诅咒鱼竿，就要先在28层存档，下29层后如果挖不到就重新读28层的存档，再下去……如此反复，直到挖到鱼竿。挖这些东西靠的是运气，运气不好的话挖上70多次也不一定挖到。不过也有一点技巧，那就是诅咒农具很多时候都分布在矿场四周墙壁不超过两圈的地里，大家挖诅咒的时候不妨先把四周墙壁两圈以内的地先挖了，根据多数人经验，这里出现诅咒农具的几率比较大。除了诅咒农具，令人有抓狂感觉的还有地上1层的河童之玉，这个东西也是随机的，要反复进出矿洞多次才有可能敲到，笔者就曾经为了得到这个东西进出湖矿场50多次才把它敲到，建议脾气不佳者最好不要碰它，一旦控制不了情绪把爱机摔地上就不好了。

得到诅咒农具自然是全部转祝福，然后去挖贤者之石了，不过呢，挖贤者之石也有要注意的地方……

从前有一个人，他千辛万苦，为了得到传说中的贤者之石而来到泉矿场。

他沿路掘开覆盖在古老矿道上的千年的尘土；他手里持着在世间难得一见的寻宝图鉴；他的工具上闪烁着祝福的橘色——温暖的辉光映在每一块沉睡的岩石上，他决心要让贤者的结晶重现世间，以他的毅力、耐心和坚定的意志……

然而现实是残酷的，经过反复十数次的尝试，他并没有在六十层没有找到他的心爱之物。手里捧着寻宝图，他沉思良久后猛然醒悟，口中吐血数升，大呼上当……

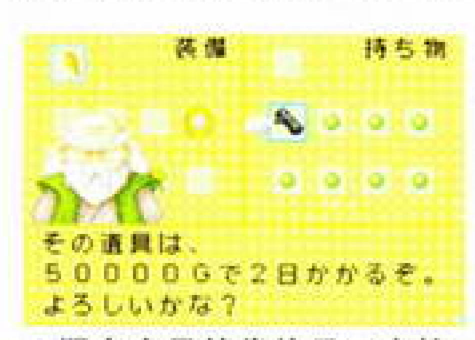
原来此人在农具全祝福之后，没事又下了趟湖矿，下湖矿也就罢了，偏偏在找楼梯的时候又挖到了个诅咒斧头。结果，因为农具中还有一个诅咒农具的缘故，不算完成了工具全祝福这一项，挖不到贤者之石！！

装備 道具箱 1/8
祝福のカマ
呪いがとけたカマ！

▲我就爱上收集诅咒农具了。

以上悲惨的故事告诉我们，诅咒农具不止一套，只要你肯挖，还可以挖出几套来。但是，如果你要挖到贤者之石的话就必须全部诅咒农具都是祝福状态，就算你有一套祝福农具，但还有一个诅咒农具收藏品，那么你还要把这个农具转为祝福才能挖到贤者之石。所以，如果大家以后在湖矿挖到了多出来的诅咒农具，我建议你还是重新读档放弃此农具为好，不要重蹈上述故事中主人公的复辙。不过对收藏迷来说，这个发现或许能满足他们收集全系列农具的愿望。

说到这里，大家可能会在替上述悲惨故事难过的同时提出一个疑问：贤者之石这个看起来像木炭的东西到底是什么来头？值得为它吐血数升？



▲贤者农具的代价是巨大的，好贵啊。

呵呵，那大家就有所不知了。说到贤者之石就要提到炼金术，炼金术是希腊先哲亚理士多德所提出的一门博大精深的学问，也是近代化学及医学的先驱。而众多的炼金术士们都遵循着同一个终极目标——冶炼“贤者之石”。贤者之石是万能的催化剂，能够将任何种类的劣金属转化为黄金。为了找到或发明它，炼丹者可以不惜一切代价。大家从那个叫哈利波特的小朋友的遭遇，以及《钢之炼金术师》里面大家抢夺的辛苦就知道这乌七抹黑的树枝有多么重要。所以，它在牧场中也有着同样重要的地位。农具一经贤者之石的改造立刻威力百倍。玩过《机器人大战》的朋友应该会知道地图兵器是什么东西吧。贤者农具就和地图兵器差不多，谈笑间地图上的石头、木桩灰飞烟灭。而且出货价格惊人，一个就能卖20000G。因此，为他吐几升血也不足为奇了。

其实牧场中还有很多有来头的矿石的，例如在泉矿中的奥里哈刚。图书馆MM说她没见过这种矿石，这个是当然的啦，这种传说中的大陆上所特产的金属怎么会随便为外人所知呢？这种矿石在很多地方也被叫作奥里哈鲁根，是亚特兰提斯所产的金属，整个亚特兰提斯城也是用这种金属建造的。在很多游戏中如黄金太阳和光明之魂也出现了这种矿石，那可是打造厉害农具的幻之石呢。然而在牧场物语里变成了打造首饰的材料，而且出货价格也超级便宜，才50G。到底是矿石镇，这种矿石还不上档次啊。

还有一个我认为是矿场中最有趣的矿石，亚历山大石，它是六月的诞生石，古称紫翠玉。亚历山大石象征健康、富贵和长寿，被誉为“健康之石”，属于世界五大珍贵高档宝石之一。由于它具有在阳光下呈绿色，在烛光和白炽灯下呈红色的变色效应，因此又叫做变石，许多诗人赞誉它为“白昼里的祖母绿，黑夜里的红宝石”。我在牧场里试验了一下，的确会变色的说，只不过在室外是红色的，室内是绿色的……正好相反！莫非是赝品？


▲你看你看，真的会变色诶！说我改图我跟你急。

一口气说了这么多，相信大家对矿场和矿石有更深的认识了吧？挖矿是痛苦的，枯燥无味的，笔者希望各位看了上面的小知识、小技巧，都能培养出对挖矿的兴趣，横扫矿场，无往不利！

文：火花天龙剑 桂木弥生 编：LIKY

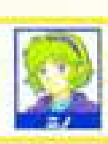


火纹大陆

《烈火之剑》人气角色投票 TOP 10

2003年4月25日《烈火之剑》如期发售，这部作品果真没有让玩家们失望，流畅、简洁的游戏风格丝豪不亚于前作，新增加的教学模式和游戏难度降低使得此作受到了各个层面玩家的欢迎。更重要的一点，《烈火之剑》的人物刻画和剧情细节上的处理远远地超过了前作，其中众多性格鲜明的角色和经典的情节至今都被玩家们津津乐道。《烈火之剑》中不论哪个层面，哪个立场中的人物可以说都是有血有肉，有着鲜明的性格，因此在游戏发售不久，官方便立刻组织了一次角色人气投票。至于说这次投票活动的规模以及参与的人数，就只能用“大”与“多”这两个字来概括了。

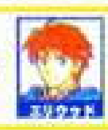
第1位 妮诺



男性支持率★★★★☆
女性支持率★★☆☆☆

有着“‘《FE》系列’最可爱的阳光少女”之称的她成为了《烈火之剑》最高人气者。其实这一点我们还是可以预见到的，虽不是女主角，但妮诺这个人物的定位和前作的莉莉娜基本上是一样的，自然前作中喜爱莉莉的玩家在接触了《烈火之剑》后便会把好感集中在她的身上。妮诺这一人物受欢迎，最大的原因并不是她的外表多么合日本《FE》玩家的口味，而是游戏中对于她的人物塑造十分到位。悲惨的身世、对于母爱的渴望、关心他人、坚强乐观的性格，妮诺凭着这一切深深地打动了每一位《烈火之剑》玩家。甚至就连笔者这样一个从来对“低龄少女”不感冒的人，都对其产生了好感，可见妮诺的“魅力”有多大。

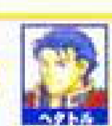
第2位 艾利乌德



男性支持率★★★★☆
女性支持率★★☆☆☆

先入为主的思想惯性，这次没能使得艾利乌德成为人气最高者，当然这并不能说明艾利乌德的人气就要比他的儿子罗伊差，只是因为《烈火之剑》中其他角色都太深入人心了使得“主角＝人气最高者”这个公式无法套用在这个游戏中。以前的《FE》主角都给人以“平庸”的感觉，但艾利乌德则一反常态，从一开始潇洒地登场，再到后来他的一场场感情戏，使得这个人物的喜怒哀乐给玩家留下了极深的印像。特别是游戏中他对人和善，彬彬有礼，对爱情的执着更使得他迎来了不少赞许。如果说前作主角位列TOP第一位是“主角效应”那这次艾利乌德勇夺TOP排行第二位，这可完全是凭自己的实力啊。

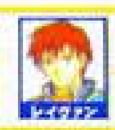
第3位 海克托尔



男性支持率★★★☆☆
女性支持率★★★☆☆

虽然只是《烈火之剑》的男二号，但游戏中却并没有因为重点刻画艾利乌德而忽略了他。豪爽、耿直的性格使他十分受玩家们的欢迎。日本玩家对其的评价是“一个很值得信赖的大哥”而国内玩家更是称其为“海哥”，可见他重情重义的为人得到了大多玩家的认可，在大家中心中他就是一个顶天立地的真汉子。因为他的为人重情义，豪爽，男性们敬重他佩服他，希望有他这样的朋友；因为他钢中带柔，有着铁汉独有的柔情，女性们喜欢他，希望能找到一个像他这样可以依靠的好男人。

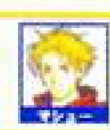
第4位 雷万



男性支持率★★★★☆
女性支持率★★☆☆☆

以前“《FE》系列”前期总是会有一个冷酷的剑士加入，这次不一样了，加入的是一个冷酷的勇者。雷万起初一看并不是个太起眼的角色，但在了解了他的身世和性格后，就会发现这个人物的内心世界是十分精彩的。复仇使他从一个热血青年变成了一个冷酷的人，但自从加入了主角一行后，他接触了很多人，慢慢地温情和各种理念改变了他对复仇的执着……最后他化解了自己心中的唳气，走向了自己的新生活。《烈火之剑》的主题思想就是“成长”而雷万从满怀复仇之心到走向新生活就是一个人的心理成长过程，所以不论哪个年龄层次的玩家只要他理解了《烈火之剑》中诠释的“成长”，他就能了解并喜欢上雷万这一角色。

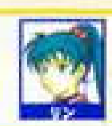
第5位 玛修



男性支持率★★★☆☆
女性支持率★★★☆☆

密探本身就是一个充满神秘感的职业，自然玛修一出场就给人一种难以摸透的感觉。明快的性格、极深的城府，这就是生性乐观的密探玛修，就是他这种来回于阳光与阴暗的性格使他不同于其他角色，突出了这个人物的特点。不过这个人物真正的出彩还是他和恋人蕾拉的那段“师徒姐弟恋”，蕾拉死后，他强忍着泪水，一心想复仇的他竟然会向比自己强出许多的贾法尔挑战……虽然表面上没有表现出来，但玛修的内心是火热的，对爱也是十分执着的……或许就是因为他对蕾拉执着的爱，他才受到了日本女性玩家的欢迎。虽然表面十分轻浮，但其实是一个痴情的男子……

第6位　琳



男性支持率★★★★☆
女性支持率★★☆☆☆

游戏三大主角之一，也是“《FE》系列”第一个女性的主角（非女主角）。背着这么多华丽的称谓，按理来说琳不应该只有这个名次，但结果却大出人们的所料，琳只拿到了第六位。平心而论，琳的人物造型十分优秀，飒爽强悍的女剑圣造型，给人以视觉上的冲击，强硬以及多少有些孤高的性格又给人玩家流下了很深的印像，可以说要不是后来出现了女剑圣——卡阿拉，琳就成为“烈火”中的艾拉。如果是对“《FE》系列”历代角色受欢迎程度有较深了解的玩家都会发现，一些容貌美丽，表情、性格严肃，实力强劲的女性总是因为太过于完美而导致了人气偏低（比如《系谱》中阿露迪娜、玛妮娅和《封印之剑》里的布露妮娅），很明显，琳这个人物的塑造就是和她们过于接近，这才造成了她的人气比预想中的低。

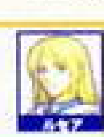
第7位　罗依德



男性支持率★★★★☆
女性支持率★★☆☆☆

完全出乎意料的一个角色，他进入TOP前十位真是没有想到，“《FE》系列”中的敌方角色虽然大多是十分有魅力，但人气度一直都不算是太高（极个别除外），而这次“白狼”竟能力压我方其他人气角色抢到了第七位，可见“白狼”魅力之大，可见《烈火之剑》中敌方角色塑造之成功。俊美的外表，成熟、稳重的气质以及他猎杀猎物时的敏锐，这些点点滴滴都表现出了他个人独特的魅力。不仅身手好，其身为义贼组织的重要成员之一，心胸坦荡、嫉恶如仇的性格又使得这位出色的男子汉身上散发出一股凌然的正气。《FE》中常常出现一些有着悲剧色彩的敌人，在和他们对决时玩家们会感到悲痛和心酸，但在和“白狼”罗依德这名强敌对决时却私毫没有这种感觉，因为他给人一种“英雄”的感觉，和他对决是对自己的肯定，因为只有他这种“英雄”才值得被称为“好对手”。回头看看，从整个剧情来看，罗依德虽是一个英雄，但从他身上还是渗出了一丝悲伤……

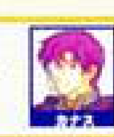
第8位　露塞亚



男性支持率★★☆☆☆
女性支持率★★★★☆

首先，这个人物是男性，是个长得比女性还要漂亮的男性，因此起初很多男性玩家都对他十分地着迷，但自从在某段支援对话中，他承认了自己是男性后……他的FANS群就从众多男性玩家变成了众多女性玩家……特别是他最后和几位英俊男士的暧昧结局，更是使得诸多的女性连声尖叫（兴奋的……）对于这个人物受到如此之多女性玩家的欢迎，别的原因就不说了，主要是两点，1.他实在太美了……2.他与众多英俊男士暧昧的关系使得“同人女”们心醉……

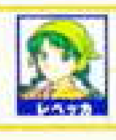
第9位　卡纳斯



男性支持率★★★☆☆
女性支持率★★★☆☆

这作中我方惟一的暗黑魔法师，加上此作中还可以使用威力无穷的暗魔法“月光”更使得他在攻略的地位上大幅度提高，可以说是游戏中绝对的主力，也难怪官方站点上有日本玩家留言“没有你不能通关”。实力强自然是他受欢迎的一个原因，但喜欢角色这方面主要还是看角色本身的特点，卡纳斯虽然外表并不出众，但渊博的知识却使他身上散发着一股书卷气，很容易让人感受到东方古代文人墨客的儒雅，加上他性格稳重、和善更是给人一种安全可靠感，不论男、女身边有这样一个朋友总是让人觉得很温馨的。卡纳斯的结局是和妻子一起为了救助村民而死在了雪崩之中，或许就是因此他不仅得到了玩家的喜爱，更加得到了玩家的敬佩。

第10位　瑞贝卡



男性支持率★★★★☆
女性支持率★★☆☆☆

农家的少女，给人的感觉就像邻家的妹妹一样亲切可人。纯朴的性格使得她征服了许多玩家的心，平平常常地她击败了其他人气角色跻身TOP前10位之中。这个人物乍看之一下无特别之处，只是个一个很平常的农家姑娘，但是她的笑容却使得很多玩家心醉，一时之间，“笑颜的少女”这个称号成了瑞贝卡的代名词。平平淡淡、纯洁朴实、阳光般的笑容，这一些看上去不是特点的特点就是瑞贝卡吸引人的最主要原因，这还真应了那句话“平平淡淡才是真”。

曾经有个不完全性调查，这次《烈火之剑》的投票群体和《烈火之剑》游戏本身的购买群体，其中年龄层次大些的玩家占了一定比例，这其中有很多玩家都是第一次接触《FE》，他们也都是看了初公布的人设后才决定试一试的。玩家们普遍反映，《烈火之剑》人物设定的年龄有些偏大（相对以前几作来说），因为制作人之一的金田妙子小姐就十分喜欢这类设定，记得有位记者问她：为什么这次《烈火之剑》的人物设定比前作人物看起来年龄要大些？当时金田妙子笑了笑答道：我觉得《FE》这个游戏的人物还是年龄大些好啊。不可否认，人物造形年龄设定偏高就使得整个游戏的剧情以及要表达的世界观更加向现实主义靠拢，而这样做得直接益处就是吸引了大多高年龄层的中青年玩家。

一个游戏由众多部分所组成，“人物”就是其中重要的一个部分，人物刻画失败就会直接影响地游戏本身的剧情，进而产生的一系列负面影响则是不可想象的。值得庆幸，“《火焰之纹章》系列”一直以来在人物刻画方面都没有出过太大的问题，就算是前作《封印之剑》虽说是有所不足，但那也只是相对来说而已。今年冬天，时隔五年之久，“《火焰之纹章》系列”将会再次出现在家用机上，到时候我们这些一直喜爱着这个系列的玩家就要一起来看看这次的《苍炎之轨迹》将会给我们带来些什么样的性格各异的角色。让我们一起相约这个冬天吧！



文：猫太



开张前言

SONIC TEAM™

Hey！Guy！我是猫太啊！首先在这里祝贺《掌机王SP》“新店开张”！同时，我也终于可以实现多年来的愿望——制作索尼克专栏。可惜在之前要告诉大家一个非常不幸的消息，那就是SEGA即将与Sammy合并，而SonicTeam等现SEGA的7大子公司都将合并成一个公司，也就是说，也许在几个月后大家就不能看到“SonicTeam”这位伟大的“索尼克母亲”了。但SEGA并不会放弃“《索尼克》系列”的发展，在E3游戏展的名单中我们还可以看到NDS和PS2上还有几款索尼克的游戏标题，我们相信，索尼克是会永远奔跑下去的。那么现在转回话题，“索尼克专递”将会在每期的《掌机王SP》上连载，而重点内容是掌机上关于索尼克的游戏、周边和趣闻等等，一切的中心都是围绕着索尼克。也算是一个比较FANS向的专页吧！不过猫猫是希望所有读者都能分享索尼克给大家带来的乐趣，大家可要支持哦！

新作花絮





掌机上最新的索尼克游戏是什么？不用说肯定是刚发售不久（5月25日）的《索尼克Advance3》咯！不过这个可是美版，日版的发售日期是6月17日，而欧版的发售日则是12月30日……不过按照SonicTeam一贯做法，“《索尼克》系列”的每一作都对应了多国语言，所以无论玩家玩哪个版本都不会有太大的分别。现在率先为大家披露游戏中选择不同的角色为同伴可以使用什么基本的辅助能力吧！



索尼克

使用后会变成滚球状态带动玩家使用的角色以高速前进，有时候可以把玩家带到一些隐藏的道路哦！



艾米

发动后她会使用得意的技巧——玩具锤敲向玩家，压扁后利用伸缩的弹力到达更高的地方。

纳克尔斯

因为本身是一名攻击型的角色，因此发动后他会变成滚球状，玩家此时可以用其对付远处的敌人。



特尔斯

让他成为同伴的话，玩家会让他作为弹床让自己跳上更高的地方，是非常实用的技巧之一。

克利姆

发动后她身上的巧儿会让玩家变身成巧儿状态，然后根据玩家使用角色的能力发动不同的攻击。



《A3》小秘密

其实选择不同角色作为同伴，其能力与自己所选择的主要角色有关。大家还记得家用机版《索尼克英雄》中，3种不同的能力选择吗？其实在本作中也有“Power”、“Speed”、“Fly”3种不同的能力，不同角色的组合就会直接影响到发动同伴系统后的效果，有兴趣的玩家不妨试一下。

《索尼克Battle》中的究极卡片

虽然《索尼克Battle》已经发售了一段时间，但自从最近“熊组”把游戏汉化后，玩这款游戏的人似乎又多了起来，语言毕竟是一种沟通的隔膜啊！为了方便玩家，现在在这里再次放出取得究极技能卡片的密码，大家只要在游戏后期到东边高速公路旁的“SonicTeam（ソニックチーム）”大楼处输入相应密码就可以得到了。



密码	技能卡片名称
alogK	エミーコンビネーション（AMY COMBO）
EkiTa	カオスコンビネーション（CHAOS COMBO）
ZAhan	クリームコンビネーション（CREAM COMBO）
tSueT	ガンマコンビネーション（E-102 COMBO）
yU3Da	ナックルズコンビネーション（KNUCKLES COMBO）
AhnVo	ルージュコンビネーション（ROUGE COMBO）
Armla	シャドウコンビネーション（SHADOW COMBO）
75619	ソニックコンビネーション（SONIC COMBO）
OTrOl	テイルスコンビネーション（TAILS COMBO）

我们的索尼克


▲有很多人更喜欢特尔斯，因为他的两根尾巴确实非常有趣，不过偶还是喜欢索尼克的。（索尼克命> <）


◀这张画正好反映了索尼克和特尔斯的两种不同性格，实在是精华所在。


▲SonicTeam官方在2002年于网上发售的水晶座，采用了特别的材料和精细的造工，谁看到了也会心动。



▲猫太最喜欢的一张索尼克官方图，大家想像一下如果把它印在一件黑色的T-Shirt上的话，是多么“酷”的事情啊！

▼在色彩斑斓的灯光下尽情跳舞的索尼克，不过从另一个角度看更像是跌倒……







喜欢《西林》、《特鲁尼克》等迷宫类游戏的玩家们，这个“不可思议的迷宫”的专页就是专门为你们而开设的，以后在这个板块里你们将了解到许多有关“不可思议迷宫”类游戏的各种有趣东西，这里将是“迷宫FANS”的乐园。

本月“迷宫FANS”将迎来一款超级大作，那就是于6月24号发售的GBA版《特鲁尼克大冒险3A》，这一款移植自PS2版《特鲁尼克大冒险3》的作品保留了原作的各种精髓，还加入了全新的迷宫，绝对是不可错过的极品，大家沉住气静静等待游戏的发售就行了。下面我要为大家介绍的是两款特别的迷宫游戏，它们都是近期在手机上登场的作品，可惜的是日本的手机，国内的玩家就难以玩到了（—_—b）……来过过眼瘾吧。

▲本月注目作品

手机版的《风来之西林》



日本的手机用户真是幸福啊，现在能够在手机上玩到《风来之西林》，真令人眼馋。CHUNSOFT从5月份就开始给日本NTT DoCoMo的505系列和900系列手机用户提供i appli《风来之西林》的配信服务，用户只用每月付出315日元就可享受到《风来之西林》的迷宫之旅。

游戏的系统当然沿袭系列一贯的传统了，以“可玩1000次的RPG”为口号，随机生成的迷宫仍然是游戏的卖点，不过这次的迷宫都是原创的，目前提供有3个，分别是“有点不可思议的迷宫”、“不可思议的迷宫”和“更加不可思议的迷宫”，估计这3个迷宫的难度都不会太高，毕竟面对的是受众面更广的手机用户，要照顾更多的初学者，不过，CHUNSOFT以后会逐渐追加迷宫的数目和迷宫的难度，毕竟“《西林》系列”一直以高难度著称。





▲游戏的画面基本与GBC版的《西林 GB2》同样素质。



▲闯进了怪物房间，麻烦大了。



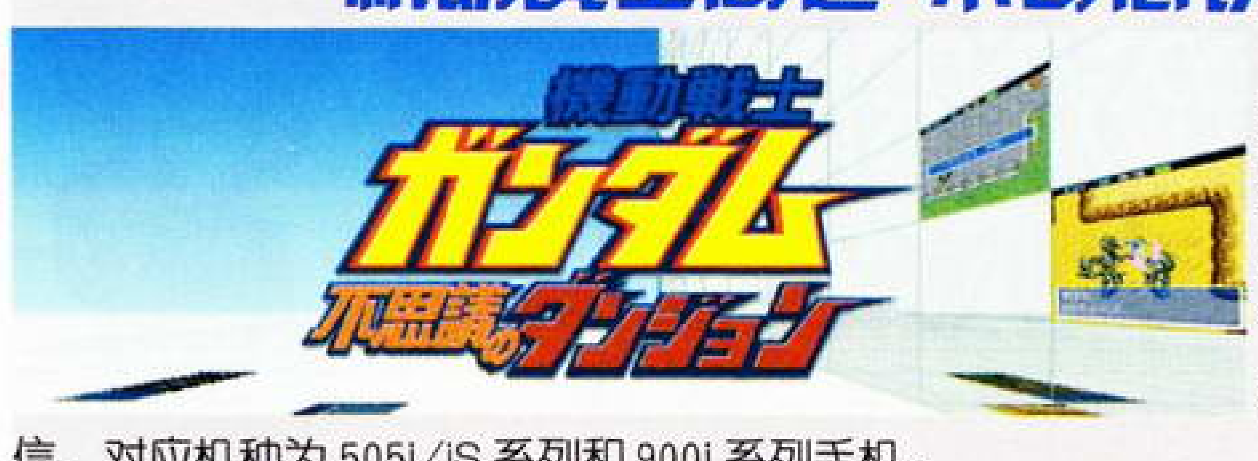
▲最初有三个迷宫可选择。

风来人的排名

手机版的《西林》有一个很大的优势就是可以方便地进行网上排名，每当玩家成功通过一个迷宫后都会得到一个分数，将这个成绩登录到网上可以参加全国排名比赛，这个排名比赛每个月都会进行一次，获得优胜的玩家可以获得特别的待机画面作为奖励。



机动战士高达 不可思议的迷宫



BANDAI网络和CHUNSOFT联合制作了《机动战士高达 不可思议的迷宫》，这是一款融合了《机动战士高达》的世界观和"不可以思议的迷宫"系统的游戏，游戏从4月19日开始提供配信，对应机种为505i/iS系列和900i系列手机。

以"一年战争"为故事背景



本作的故事背景是根据《机动战士高达》初代作品"一年战争"的故事而来，主人公便是阿姆罗，他会驾驶着RX-78在各个迷宫进行战斗，而这些迷宫也是大家熟悉的地方，比如"SIDE 7"、"贾布罗"等知名战场，共有14个舞台（迷宫），每月进行追加。



▲"SIDE 7"迷宫第11层。

因为采用的是"不可以思议迷宫"的系统，所以游戏的迷宫是随机生成的，每次进入都不一样，玩家要不断深入，打倒沿路的敌人，在迷宫的最深处还有BOSS等着你，寻找最后的出口，每完成一个迷宫就可以回到主舰"白色基地"进行整顿。



▲宇宙中的迷宫，地形很奇怪。



▲被3个渣古包围了，怎么脱困呢？

舞台分为宇宙和地上

游戏的迷宫必须顺序突破，完成了前一个迷宫才能前往下一个迷宫，每个迷宫的最深处都会有BOSS哦。游戏的迷宫舞台主要分为两种，分别是宇宙和地上（包括殖民卫星）。不同的舞台地形完全不一样，比如地上类舞台包括建筑、沙漠、基地等地形，而宇宙舞台就会出现陨石等障碍，在不同的舞台中游戏的进行方式都会略有不同。



在"《西林》系列"中，西林每完成一个迷宫后等级都会降为1级，而本作阿姆罗的等级是不会降低的，完成一个迷宫后阿姆罗的经验值、等级都会保留，然后可以保持这个状态去挑战下一个迷宫。但这并不代表游戏的难度就会降低，因为下一个迷宫中会出现实力更强的敌人。

收集零件 改进装备

在迷宫中收集道具是"不思议迷宫"类游戏的一大乐趣，本作也不例外。玩家可以在迷宫中得到各种芯片、零件等道具，装备后可以提升高达的能力。另外，随着等级的提升，高达也会习得各种特技，这一点类似于"《特鲁尼克》系列"。



▲地上散落着各种道具，尽量收集吧。

VOL.01



前言："《逆转裁判》系列"作为GBA上的原创系列的优秀是有目共睹的。而游戏在发售了3做之后，成步堂的逆转也告了一个段落了。相信通过本刊的剧情攻略无论是否懂日语都领略到了游戏的精髓。由于"《逆转裁判》系列"的精彩剧情和富有个性的人物而成为其FANS的大有人在，而本次开辟专页的目的就是向fans展示一些游戏之外的东西。这次由逆转的爱好者全能的调停者为大家介绍系列的标题和部分人名的来由。希望大家能喜欢，也希望各位fans能够参与进来，给予我们意见。

文：太阳黑子工作室 全能的调停者　编：铭风

标题的逆转

一个游戏能否取得成功，其整体素质自然要有一定的保证，而一个响亮而且朗朗上口的名字也是不可或缺的。《逆转裁判》在策划阶段，制作人巧舟曾经将主人公的名字暂定为"爽果 なるほど"（そうか なるほど，中文含义为"是这样啊，原来如此"），所以在当时，巧舟一直是以《なるほど君的~》这样的格式来拟定标题的，而且还想出了一系列符合这个格式的标题。

《なるほどくんの　绝叫裁判》（《成步堂君的绝叫裁判》 注："なるほど"在日语中意为"原来如此"，而"成步堂"的日语写法为"なるほどう"，两者并不完全一致。）

《なるほどくんの　辩护道断！》（《成步堂君的辩护道断！》）

《なるほどくんの　出るトコ出ようか！》（《成步堂君，该出手时就出手！》）

《よかったね　なるほどくん》（太棒了！成步堂君》等等……

然而，这样平淡无奇的名字并不能给人以眼前一亮的感觉，普通而缺乏创意的格式很快就被巧舟自己否决，紧接着，他又想出了一系列更具有"文学气息"的标题……

《美しき判决》（《美丽的判决》），《琥珀色の证言》（《琥珀色的证言》），《君の瞳に异议あり》（《你的瞳孔中有异议》），《ハムスターを育てよう》（《饲育仓鼠吧》）

相对于之前的标题而言，这些标题的辞藻确实是华丽了许多，但是很显然，作为游戏名来说，这些标题又显得过于做作了。

最后，巧舟一鼓作气想了几个具有震撼力又不乏创意的标题，例如：

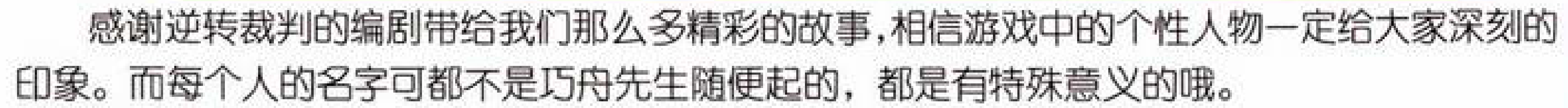
《サバイバン（SURVIBAN）》（英语中SURVIVE和日语中"裁判"发音的合成词）

《べんご3兄弟》（《辩护3兄弟》），《洁白ブギ》（注："ブギ"在日语中有"武技"和"舞妓"的意思，联系语境和绫里舞子其名的出处来看，笔者认为此地应该取"舞妓"之意。），《BINGO BENGO》（BENGO即日语中"辩护"的发音）而在以上候选名单中，《サバイバン》得到了全小组的肯定，而制作小组也曾以"サバイバン小组"为名长达半年之久。

但是很不幸，这个名字最后也没有经



过长久的考验，在经过反复推敲后，制作小组才确定了该游戏正式的名称，也就是我们今天所看到的——《逆转裁判》。



名字的逆转

感谢逆转裁判的编剧带给我们那么多精彩的故事，相信游戏中的个性人物一定给大家深刻的印象。而每个人的名字可都不是巧舟先生随便起的，都是有特殊意义的哦。

成步堂龙一（なるほどう　りゅういち）



作为游戏的主人公，成步堂龙一这个名字的含义我想很多玩家都已经知道了吧？成步堂取的是なるほど（原来如此）的谐音，因为巧舟考虑到在法庭上对案件抽丝剥茧之后常常会有恍然大悟之感，所以就为《逆转裁判》的主人公取了这样一个姓。而“龙一”二字，根据巧舟的说法是来自于他所喜爱的音乐家的名字，虽然没有指明道姓说出全名，但是只要对日本音乐稍有了解的人大概都不难猜出，那位音乐家就是日本音乐界的教父级人物——坂本龙一。说句题外话，大名鼎鼎的坂本龙一大师不仅曾获得过奥斯卡最佳配乐奖及葛莱美等国际知名音乐奖项，与游戏间也有着不解之缘，还曾负责过日本超人气RPG《天外魔境》系列的音乐创作。

绫里姐妹：绫里真宵（あやさと　まよい）／绫里千寻（あやさと　ちひろ）





在给女主角起名字时，巧舟的意图是在名字中必须包含写法左右对称的汉字，如：美、真、幸、亚、善、朋、喜、贵、宵、凶、器、凹、凸、月、火、水、木、金、土、日等……从上列名单中，巧舟最后选择了“真”、“宵”两字组合成了《逆转裁判》女主角的名字，而在《逆转2》中作为真宵妹妹登场的绫里春美其名字的来历也遵循了这一规则。在日语中，“真の宵”意为“深夜”，而“真宵”的读音“まよい”又与“迷い”（注：迷惘，迷惑）完全相同，因此该名字不仅在读法上还是写法上都颇有趣味性。游戏中的真宵作为灵媒师的传人，本身就充满着神秘感，所以用“真宵”二字作为其名字可谓恰如其分。而作为真宵姐姐的千寻，其名字则是出自辩护律师的职业特性，作为律师常常要在法庭上对证人的证词进行“成千上万次的询问”，而“千寻”正是取自此意。

御剑怜侍（みつるぎ　れいじ）



作为成步堂儿时的好友兼对手，御剑检查官名字中的“怜”字来自“伶俐”（注：日文中“伶俐”也可以写成“怜悧”），而“怜”与“侍”并用正能给人以一种“就算面对困境都能保持冷静”之感。在游戏中，御剑是一位非常有绅士风度的检查官，举手投足都能让我们感觉到其受过的良好教育，而他遇事不乱的审理态度也给人留下了深刻的印象。这位天才检查官不仅在小学时代就帮助成步堂洗清了偷钱包的嫌疑，在《逆转3》最终话成步堂从胧桥摔落时，他更是拿起了成步堂的律师徽章和勾玉，站在辩护方一侧帮助成步堂与狩魔冥展开了一场法庭较量！

系锯圭介（いとのこぎり　けいすけ）



“系锯”其实就是锯子的一种，与作为检查官的“御剑”放在一起其对比效果相当不错，而“圭介”二字则是来自于巧舟最尊敬的音乐家——桑田佳佑。（注：在日语中“圭介”和“佳佑”的发音完全相同）比起坂本龙一，桑田佳佑这个名字也许更为国内热衷流行音乐的朋友们所熟悉，作为SOUTHERN ALL STARS（南天群星）的主唱，这位老牌艺人为我们奉献了无数的经典，“TSUNAMI”、“真夏的果实”等歌曲都给人留下了深刻的印象，而桑田先生的作品也曾多次被港台一些艺人所翻唱，是当今日本乐坛难得的一棵长青树。身为刑警的系锯在游戏是一个憨厚的大叔，而负责系列人设的岩元辰郎君最擅长的正是塑造大叔形象，所以这位角色的出现对于大叔控们来说可谓是天大的福音（＝＝！）。系锯每次登上证人席几乎都意味着笑剧的开始，其大大咧咧的性格与御剑检查官之间恰似双簧般的法庭问答总让人忍俊不禁。



《掌机王SP》第1辑与大家见面了，虽然距离《掌机王》第九辑只有一个月，但《掌机王SP》有全部《游戏机实用技术》编辑的参与，更有新编辑马修和铭风二人加入到专门制作《掌机王》、《掌机王SP》的制作阵营中来，目的只有一个，《掌机王SP》将继续保持着精品路线。大家记得给我们来信。我们的通信地址是：兰州市耿家庄邮局99号信箱游戏机实用技术杂志社 《掌机王》收，邮编：730000。 Email: pocket@ucg.com.cn

在下是一名地地道道的忠实油炒饭，默默支持贵刊将近2年了。当时与UCG结缘是因为《黄金太阳2》，因为当时听《黄2》是GBA上第一个128M的游戏，而且从表哥、同学及JS那得知该游戏的口碑极好。某日放学，我陪同学去离家不远的书摊买《魔力》攻略，同学翻看着书，我也凑上来看（因为我也玩），还不时扫视着书摊上摆放的杂志，这时，我无意中发现了某书封面上的《黄金太阳 失落的时代》几个字，顿时激动不已，看看杂志名，这不是我与哥哥当年玩GBC版《DQ III》时在租书店老板那租过的以及同学曾经带到班上给我看的《游戏机实用技术》吗？这时就是激动加感动了。我来不及在那看了，看看封底的定价8.8元，哈哈，二话没说，掏出了10元递给那位女老板，可是她找了我4元——原因是已经过期半个多月，嘿嘿，真好运……回家后又在那本2002年8B上看到了《掌机王》第二辑的广告上又介绍了《黄金太阳1+2》的小说攻略，还用等吗？第2天，我又来到了那家书摊，问问有无《掌》第二辑，BOSS曰卖光了，我汗……但她又说可以帮我去拿。过了1天，我又去问，BOSS拿出1本封面有点破旧的《掌2》给我，因为有点旧，所以面子上过不去，只要了我15元，就这样，我与那BOSS混熟了，之后的《游戏机实用技术》和《掌机王》期期在那买，价格分别是9.5元和15元，还有一期《掌机王》还是我父亲给我买的，哈哈！

可现在那书摊不知什么原因不见了，现在我只能在学校门口买了，怀念那善良的BOSS……

在这两年里，UCG的兴衰在下尽收眼底（好像是有兴无衰……）小编们任劳任怨，不辞辛苦，不遗余力，超级努力地制作着UCG及《掌机王》等优秀刊物，此乃功不可没啊，在下代表广大UCG支持者向小编们致谢了。还希望小编们多多努力，再接再厉，把贵刊办得更好，这样，我们炒饭族就没理由不支持你们了啊！（当然，要在身体健康的情况下） 占用了你们这么多的宝贵时间。最后，祝UCG蒸蒸日上，越办越好

武汉市第三中学高二（5）班 黄文

马修：握个手，马修当年选择《游戏机实用技术》看，也是因为《游戏机实用技术》对掌机游戏非常重视的原因。

遥想与GBC初识之时，距今已有4、5年矣，却仍恍如隔日。当年在《俄罗斯》苦心所砌十数年之方块，被老任轻轻一推便化为废墟，及至GBA，更为它“衣带渐宽终不悔，为伊消得人憔悴”。曾记否，上课爆笑把师惊，只因瓦里奥被火烧；曾记否，黯然伤神把酒浇，无奈诗织为他笑；曾记否，竞技场中肉森挥鞭，艾雷布大陆罗伊舞剑；曾记否，馒头白菜熬润，JS翻新施诡略——呜呼，苦煞我也！及至今，掌机游戏更是多如牛毛，各种周边也是数不胜数，JS越发盗得猖獗，Thanks to The King of Pocketgames指点迷津，使吾等多次免入JS之虎口，感激之情如黄河之水，滔滔不绝，仰慕之情，更比洞庭湖水浩浩荡荡。

Lone

马修：写得不错，尤其是那句“黯然伤神把酒浇，无奈诗织为他笑”，欣赏！

风油精清除机壳上的残胶

《掌机王》第九辑送的贴纸真的很漂亮、很有创意。我买来《掌机王》第九辑后一高兴接贴上了，可没玩几天，却发现贴纸上的颜色被磨掉色了，好难看哦……不过幸好我的手机以前就遭遇过类似的不幸，我用擦蚊子叮咬的风油精滴上几滴在机壳上的胶块上，然后用软纸巾擦几下就去掉了胶块，再滴几滴把整个撕去贴纸的机壳面的胶用软纸巾擦净，最后再将机壳面上的风油精擦干。



▲撕去帖纸后的机壳，好脏……



▲用风油精擦完后的机壳，干净啦！

风油精其实也属于挥发性液体，不过因为是油状液体而且瓶口很小，滴下几滴也不用担心流淌进机器里面，而去胶效果却非常的好，而且除了去胶，在这夏天里还可以防治蚊子叮咬。

辽宁大连 李昕铭

马修：多谢李玩友将擦除胶渍的方法奉献给大家，再次感谢。

对不起，非常冒昧地问了几个问题，恕小虾无知：①GBA的价格在每个城市不一，是城市越大越便宜吗？你们那儿是多少钱？②如果我对GBA一窍不通，我该读一些什么书（或杂志）呢？③我的朋友说sp颜色不同它的质量也不同，真的吗？④我是一个《口袋怪物》迷，那些配件值得我一用呢？

没文化的眼睛男

马修：①也未必，GBA的价格在全国已经基本稳定下来了，我们这的价格都在500～600元之间。②当然是《掌机王》和《掌机王SP》啦，如果是购买时识别翻新机的方法在《掌机王》第九辑和103期《游戏机实用技术》都有介绍，而周边的介绍和点评则分别在《掌机王》的第一辑和第四辑上，而关于电池的选购则在《掌机王》第三辑上。③一样的，无论什么颜色只要不是翻新的都没问题。④《口袋妖怪》用于游戏的相关配件和周边在《掌机王》第九集上都有介绍。

各位小、应该是老编，你们好！我想问，我眼下有个SP，最近E3上又公布了PSP、NDS等主机，在年末又将发行，在前卫主机的攻势下我们的SP能保鲜多久？它们的普及速度会有多快？我要不要把SP卖掉等着买PSP或NDS？请快回信。

小弟 永远不亮的灯泡

某老编：PSP和NDS现在只是公布出来，如果一切顺利的话，两款具体的发售时间还要在半年后，而按照国内掌机市场的惯例，发售后的一季度内都会炒到天价的，而且以GBA和GBA SP目前的普及数量，任天堂轻易不会让GBA SP作古的。

好久都没给编辑部写信了，不知前面的两封信你收到了没？最近几天看见商店有卖《口袋妖怪 火红·叶绿》中文版的，不知是否是真的，问了BOSS他也不太清楚，那个是真的吗？若是我倒想去买一张，日文看起来太痛苦。最后还是祝《掌机王》越办越好。

吉拉齐

《口袋妖怪 火红·叶绿》的汉化确实已经启动了，但完成度还不高，因此买卡时注意不要买到被D版商拷的未完成汉化版。购买前注意试玩，看到片头有汉化小组标志就不要买了，如果没有汉化小组标志且名称汉化得比较外行，就极有可能是D版商自己汉化的，试玩看看，有些作品D版商汉化得还不错呢。

总能看到GBA“自带记忆功能”，我想问的是，GBA的自带功能也如GB一样用电池记忆吗？

天津 赤色幽灵

马修：是的，不过也有一些游戏如《CT特种部队》是靠密码记忆的。



GBA SP 幸运大抽奖

艰难的买书历程

某天晚上，偶正在家中上网，打开UCG的网站，看到最新出版物一栏时，一阵狂喜：《掌机王10》发售啦！但转念一想，不对，偶现在没钱了（学生，就一个字：穷），前几天买书和墨水用光光了，看来又要宰偶叔叔一顿了。偶叔叔，年龄2X，性别……不用说了，忠实的掌机一族。不管那么多，睡觉先……

第二天，我跟他说《掌机王》第十辑出了。他的喜悦之情溢于表，二话不说，拉起我就往外走——走到方圆几里的最后一家报刊亭前，一位浓眉细眼的女老板正在搬东西，我问："有《掌机王》吗？""《掌机王》？卖完了。"（听到这句话时老编一定很开心吧）我和叔叔顿时泄气了，但叔叔不到黄河心不死，拉着我上了公交车，往市中心找。我和叔叔一连问了几家，都说卖光了（这次老编一定是狂喜）。无奈中，继续搜寻书店or报刊亭，最后，来到一家名为Looklook的书店。一眼望去，只有一位中学生在看某样杂志。我走进书店进行地毯式搜索，结果还是没发现《掌机王》第十辑。但我还是不死心，走到中学生面前，弯下腰一看：不正是《掌机王》第十辑吗。原来《掌机王》第十辑被放在了一个角落（怒啊）。偶异常高兴地拿起书走向柜台，让叔叔付了钱，让这一段历时4小时的买书历程告一段落，我也放了叔叔一回血^_^。（叔叔插入："你说这良心的东西，我买了这本书居然连看都没得看……"）

阿鲁卡多

马修：呵呵，《掌机王》第十辑，会与大家见面的，但不是现在……

①我曾想过同时用（轮流用）两块锂电池。如果这样的话，就必须多次拧开电池盖上的螺丝，而螺丝拧得次数多了会拧不紧的，那电池盖就会掉落，有何办法解决？②我曾想过不拧上螺丝，直接套上透明的皮套，电池盖就不会掉了，但随之而来又有另一问题——SP折叠时又合不严了。而我的SP也都因此花了不少地方。③SP有没有一种像GBA一样可以自由开闭的电池盖？是否有可能生产出这样的产品？

马修：①其实，如果不出远门做长途车的话，GBA SP是没必要两块电池轮换着用的，因为GBA SP可以边充边玩。②从GB时代，那种皮套就扮演着屏幕杀手的角色，而到了SP，又会严重磨花外壳，花了的地方就花了吧，以后不要继续用皮套来蹂躏SP就是了。③目前还没有。

①我想买任天堂新推出的红白机颜色的限定版GBA SP，不知如何才能买到真货？你们能帮帮我吗？②还有就是想问一下你们，256M的烧录卡烧录多少个128M或64M的游戏？烧录卡是128M的好，还是256M的好？③自己在家烧录游戏会不会很麻烦呢？具体怎样操作？④还有个重要问题，记忆棒中的记录真的可以永远不消失吗？我想买记忆棒，但又怕受骗，请你们给我答案，拜托了。

安钰

马修：①请参照103期《游戏机实用技术》的《五一购机指南》或《掌机王》第九辑的《硬件发烧馆》。②如今烧录合卡因为有一定空间作菜单程序以及其他功能，实际上256M的烧录卡理论上是烧不满256M游戏的，但不少游戏的容量实际没达到标准的32M、64M和128M，因此一次装两个128M游戏或4个64M大多数时是没什么问题，③会麻烦些，但学会后用习惯就好了。④以闪存形式记忆的SMS记忆棒，从理论上说确实可以长久保存记录的。

掌机王SP THE KING OF POCKETGAMES

交流空间

先向大家问个好，本期交流空间与各位相会在六月，不知各位六一过得是否快乐，(一_一b)，本来正为是否有足够的玩家报名而发愁，结果整理后才发现，各位读者是如此热情，感谢各位读者的参与，并祝各位在本期《交流空间》中结识更多的朋友。

姓名：杨洋　　　　呢称：碧水静悄悄
性别：不是MM是GG 生肖：今年本命年
血型：英文第一个字母星座：最漂亮的黄金圣斗士
QQ：56924665　153443808
Emali：yangyang6309@sina.com
住址：北京市丰台区五里店小区37楼1单元309
邮编：100071
电话：138—10987609（只发短信呦）、139—11897609（只打电话呦）
爱好：唱歌、跳舞、游戏、动漫、足球（爱好好多呀）
拥有掌机：GB（绿）、GBC（透明）、GBA（橙黄）、GBA SP（一台蓝色的日版机、一台红色的港版机）
喜欢的游戏类型：RPG、ACT、RAC
最喜欢的游戏："《黄太》系列"、"《马里奥》系列"
想说的话：人生就是游戏，游戏就是人生。

姓名：张超 ヂンミ　　呢称：money+k(monkey)
性别：boy　　　　出生于：1988
拥有掌机：GBP(绿)、GBC（红）、GBA（白、透明蓝、透明粉红）、GBA SP（银、黑、我们的太阳）。
喜欢的游戏：《WARIO》、《MARIO》、《CASTLAVANIA》、《ZELDA》、《KOF》、《ROCKMAN》、《机战》。
喜欢的游戏类型：ACT、SLG、FTG
Email：shadowzaku@qqyou.com.cn
I wanna say：Life is not a game ,but game is my life！waiting for you！

姓名：林鸿宇　　　英文名（笔名）：Dicky
自称：宠物小精灵防御训练大师　　性别：男
年龄：16　　　　掌机：暂时没有
最喜欢的游戏：惟一只有"《口袋妖怪》系列"
通信地址：广东省汕头市金平区红亭花园13幢201房
邮编：515000
想说的话：如果你喜欢《口袋妖怪》，有什么问题想问我的，就来同我交友通信吧！来信必复。

姓名：Lone　　　　性别：男
年龄：21　　　　QQ：89121780
拥有掌机：GBA（透明蓝）
GBA游戏：《火焰之纹章》系列、《恶魔城》系列、《黄金太阳1、2》、《皇家骑士团》《瓦里奥》等。
通信地址：湖南中医学院药学院02级中药1班
邮编：410007

姓名：林坤明　　　笔名：zero
姓别：男　　　　年龄：16
拥有掌机：GBA × 3
拥有游戏：《游戏王6》、《口袋妖怪》、《洛克人Zero1、2》、《我们的太阳》（Z版）、《黄金太阳1、2》、《烈火之剑》、《洛克人EXE4》《马里奥A4》
地址：广东省汕头市镇邦路尾144号甲座二梯504房
邮编：515000
想说的话：喜欢高难度ACT游戏的玩家一定要和我交友（来信必回）！

姓名：御拳　　　　性别：男
年龄：22　　　　拥有掌机：GBA、GBASP
QQ：280796048　　Email：dboywei13@yahoo.com.cn
最喜欢的游戏类型：FTG、A·RPG、RPG
想说的话：本人对《KOF EX2》的连技小有研究，请有共同爱好的玩友来信交流心得。来信必复，人格担保。偶是广西灵山的，欢迎本地的GBA玩家和我联系。

姓名：赵怡　　　　昵称：Star Rain
性别：女　　　　年龄：15
拥有掌机：GBA（透明蓝）、GBA SP（银白）
QQ：188591533
喜欢的游戏：是中文的都喜欢！
通信地址：上海市静安区余姚路487弄83号525室
邮编：200040
想说的话：和我交朋友谈游戏是不会错的。

姓名：张伟　　　　QQ：24504868
拥有主机：GBA SP（圣剑蓝）
拥有卡带：《马里奥赛车》、《封印之剑》、《FFTA》、《机战OG》、《蓝宝石》等……
最喜欢的游戏：《封印之剑》，"《机战》系列"
地址：安徽省合肥市和平路安拖文明大院8栋204室
邮编：230000
想对大家说的话：GBA是我最好的朋友，他陪伴我度过每一个不眠之夜，他同我一起等待大作的发售，等待着每个游戏OPENING和ENDING。

更正：《掌机王》第八辑交流空间的草虫因为升学级，通信地址改为如下：上海市茅台路1111号延安中学 高二（10）班，邮编：200336。

永恒的传奇——《露娜 传奇》

文：梁曦

我在兴奋中看着阿雷斯在达因墓前拔剑，最后在感伤中看着他回到自己的故乡，一场传奇如梦幻般在我面前展开，令我痴迷其中，久久不能释怀，朦胧中露娜的歌声又响了起来，使我仿佛穿行于雾中，缥缈而又遥不可及……

梦想的力量

每个人的心中都存有梦想，梦想其实是一种源于内心的欲望。"每个人都要找到真实的自我，只是很少有人做得到。"加利欧在湖边，对露娜这样说着，眼神忧伤如水。可是谁又能想到，他的心中此时正充满着以绝对力量支配世界的梦想呢？雷姆斯在冒险之旅刚开始时便和阿雷斯分离，因为他找到了自己的梦想，像他父亲一样，做一名优秀的行商者，冒险对他来说已经失去了意义。基利的梦想是拥有一条大船，能带着洁西卡去各地冒险。米娅的梦想是能胜任魔法公馆主人的职务，使魔法都市的人民能快乐地生活。纪柔比亚和菲纱的梦想是能够追随加利欧，尽管他也许是错的。阿雷斯的梦想是能够像15年前的英雄达因一样，成为新的龙骑将，即使他心中还不明白这意味着什么。当白龙问起他为什么想当龙骑将时，他感到了茫然，也许这只是平时他对英雄的一种发自内心的崇拜和渴望。直到露娜被魔法皇帝加利欧带走时，他才第一次醒悟过来，明白了自己所应承担的责任。救出露娜，是阿雷斯心中惟一坚持的东西，也只有这时，他的眼中才会闪过一丝坚定。

说实在的，阿雷斯属于比较另类的主角，缺乏通常主角所具有的热血精神和英雄气概，平时沉默寡言，性格内向，和人说话时都会流露出几分胆怯。但就是这样的一个人，却能得到大家的共同信任和帮助，自觉的服从他的意见。因为阿雷斯吸引他人的地方，不在于他的领袖气质，而在于他的人格魅力。

神制与人制

当四英雄之一的龙骑将达因从女神之塔顶



抱出女神时，加利欧、蕾米丽娅和麦尔都大吃一惊，为什么要让女神降到人间，为什么要让神力如此流失？达因 给出了自己的答案："神和英雄的时代已经过去，只要有勇气，就能创造未来。"达因心中想要的，是一个由人制统治的社会，没有绝对的力量，只有靠自身的努力来寻求发展。蕾米丽娅和麦尔认同了，只因为同伴间的信任。只有加利欧仍坚持反对，因为他所要的，是由神制 统治的社会，由神之力来支配人间，使人类在神的规则下有序地发展。于是他成了魔法皇帝，成了魔族的首领，并在魔法公馆潜伏多年，只为了找到露娜——女神的肉体，重新创造出女神。直到最后，加利欧倒下去的时候，他也不曾 后悔，他为他的梦想付出了一切，包括他的生命。看着昔日并肩作战的战友沦为魔族的首领，平日笑口常开的达因大叔也变得沉默，望着海港上空飞翔着的海鸥，良久之后说道："他坚持了自己的信仰……"

感情与力量

当你遇到力量比你大得多的敌人时，你会

选择什么，逃避、叛降、还是勇往直前？连自称最强悍男人的基利在见到加利欧的绝对力量时都会感到发自内心的害怕和绝望，其他人的心中又会作出什么样的选择呢？阿雷斯选择了战斗，因为他心中已有坚定的信念——救出露娜，不管前方有多少荆棘和风雨，他的信念迫使他战斗到底。纳修选择了叛降，因为他清楚自己永远也不可能拥有对抗加利欧的力量，可是为了保护心爱的人，他只有依附于强大的力量之下。米娅想选择逃避，从小就缺乏自信的她此刻更加感到了自己的胆怯和渺小，不过在纳修的鼓励下，她终于明白自己身为魔法公馆主人所应面对和承担的责任，不仅仅是她自己的生命，还有所有魔法都市人民的幸福生活。最终，大家战胜了自己心中的阴影，重新走到了一起，走向那条以生命为赌注的冒险之路。所有人都明白这意味着什么，悲凉的气氛缠绕在每个人的心间。可是他们别无选择，为了露娜，为了女神，为了所爱的人，也为了绿色大地上人们亲手创造的生活，一样共同的东西把他们联结到了一起，那就是感情。感情可以使任性的杰茜卡在父亲麦尔面前流出眼泪，可以使懦弱的米娅在母亲蕾米丽娅面前变得坚强，可以使阿雷斯在雷电中冒死救出露娜，也可以使一切的生命都失去其原有的意义。这才是一切力量的源泉，也是克服障碍，勇往直前的根本动力。“感情，可以让人找回自己，回忆那最初的心灵。”

当阿雷斯带着露娜出现在众人面前时，所有人心里都清楚，冒险之旅就这样结束了。带着些许的不舍与无奈，每个人都要踏上自己新的道路。纳修和米娅回魔法都市重建魔法公馆，基利也被杰茜卡拖着去见自己未来的岳父——麦尔，阿雷斯带着露娜回到了他们的故乡——冒险的起始点普鲁克村，达因仍旧乘船去世界各地进行冒险，也许正如他所说的：“我们正走在时间的未来里，所以离合是必然的。”只是当夜深无人之时，露娜的歌声还会在耳边不时的响起，犹如风掠湖面，雨点潇湘般清脆优美，仿佛在吟唱着某个永恒的传奇……



我想我会一直孤单

文：真实を知る者 罗剑锋

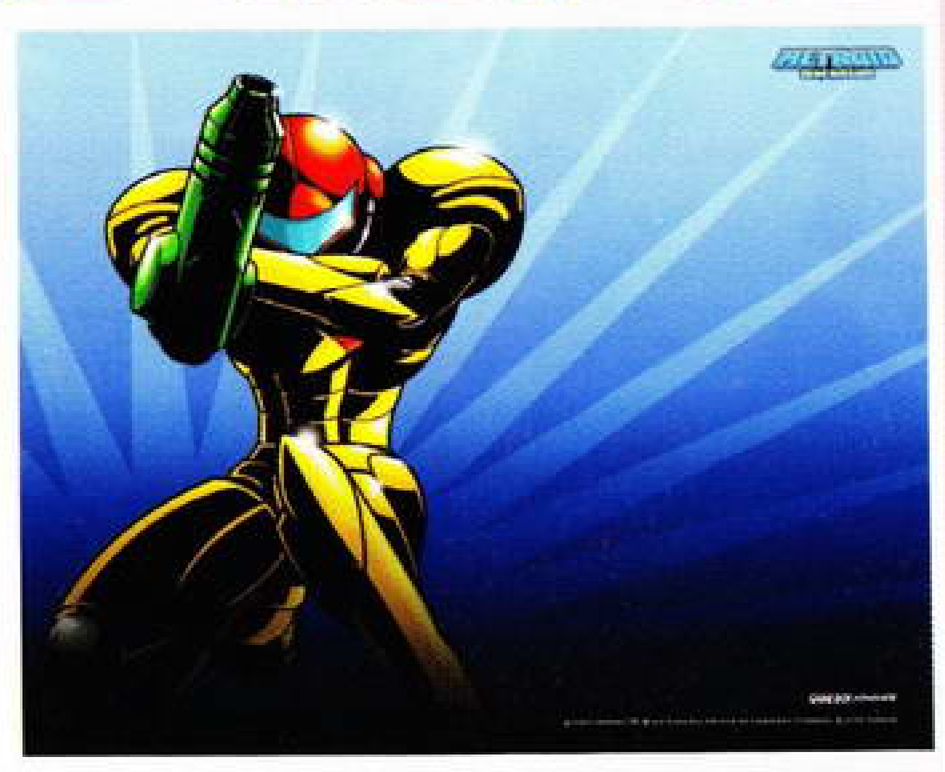
——《银河战士 零点任务》杂记

2004年2月9日，无数《银河战士》迷翘首以盼的日子，就在这一天，"《银河战士》系列"的最新作品《银河战士 零点任务》发售了。回想之前的《银河战士 融合》，作为本系列8年多来的最新作品，一出现就让无数国内玩家眼睛为之一亮，很多人都惊呼"史上最强的ACT"。而如今，仅仅过了一年的时间，全宇宙最强的赏金猎人又再次光临GBA，这怎么能不让我们这些玩家欣喜若狂呢。

本作是以FC版的初代《银河战士》为蓝本，虽然不可能对原作基本结构动大手术，但我们还是看到了一个全新的《银河战士》，可以说几乎是完全重新制作，就像《BIO》和《REBIO》的区别那样。画面上的强化是显而易见的，而且色彩比《融合》更加艳丽，萨姆斯在跳跃的时候会有残像，开枪、蓄力时还能够在身上看到光影效果，不得不感叹任天堂认真的制作态度。(顺便一提，要是《MOTHER1+2》也能这样REMAKE就好了，残念啊)

故事发生在本系列的原点，故称为"ZERO MISSION"。由于都是在ZEBES行星上冒险，所以游戏的整体风格更近似超任上的"神作"《超级银河战士》，我们的萨姆斯又穿上了那身金黄色酷毙的行头(不过举枪的高度好像偏高了些，刚开始时很不习惯)，场景地理环境、地图结构也十分相像，系列的老玩家可能会感到很亲切，比如在CHOZODIA的水区，左下角同《超级银河战士》一样隐藏着一个Missile Tank。游戏的系统在FC版上作了大幅的进化，加入了回复用的鸟人族雕像、记录点、地图和神秘的鸟人族遗迹，操作和能力总体上是《融合》系的，攀墙、加速跑等前作能力仍然存在，但向《超级银河战士》作了一点靠拢，把导弹和超级导弹分开了，另外还出人意料地加入了NGC版《银河战士PRIME》里的加速球能力，呵呵，又是一个集大成的作品。

和FC版的流程一样，打败了Kraid和Ridley两大海盗头目后就可以去打游戏的最终BOSS——Mother Brain了。路上会遇到很多的Metroid，好像比《超级银河战士》中的强了很多，速度快，对冷冻的抵抗力也高，相当难缠。



最终BOSS Mother Brain明显比FC版增强了(曾经在《瓦里奥制造》里见过)，不再是毫无攻击力，会用眼睛放出冲击波，最讨厌的还是它周围的守卫。经过艰苦地搏斗终于把Mother Brain给K掉了，又是限时大脱逃，路线几乎和《超级银河战士》一模一样。当时玩到这里时我一边逃一边嘀咕：我说老任你就不能有点新意吗？不能总让萨姆斯以逃命来结束冒险吧（但无数次的事实证明：逃跑是萨姆斯无法回避的"宿命"，苦笑ing)。

连滚带爬(绝对形象的描述！)地逃上了飞船，我以为这就是完全结局了，放下GBA静静地欣赏……哦，后面的情节还真挺丰富，萨姆斯脱出遭到海盗残余势力的追杀，飞船被击中坠毁。到这里我还在想，剧情设计的真不错啊，很好地解释了为什么后来在二代里萨姆斯能力全无开始新的冒险呢。但……真的是没有想到，我估计无论是谁也不会想到，居然在这之后任天堂追加了全新的剧情，萨姆斯要以装甲全无的"素体"状态开始冒险！当最初看到这部分游戏时我真的是有种眩晕的感觉，天啊，没有任何攻击力的萨姆斯，这游戏可怎么玩啊！老任啊老任，我真是服了你了，你是不是想要反过来玩死我们？

个人认为这部分的冒险绝对是本次复刻版中的神来之笔，这里我们也第一次见到了萨姆斯不穿盔甲的形态（GAME OVER时的不算)，苗条的体形真是令人着迷啊。而萨姆斯与宇宙海盗玩起了捉迷藏的游戏，那种小心翼翼探索的隐秘感觉、被敌人追击的心跳几乎就是

《MGS》的翻版，是与传统《银河战士》完全不同的体验。好在最后萨姆斯终于又重新得到了全部能力，可以向之前虐待自己的宇宙海盗报仇了，一扫刚才躲躲藏藏的窝囊感，使用无限空间跳跃+旋转攻击打倒一切拦路者，真是意气风发啊。

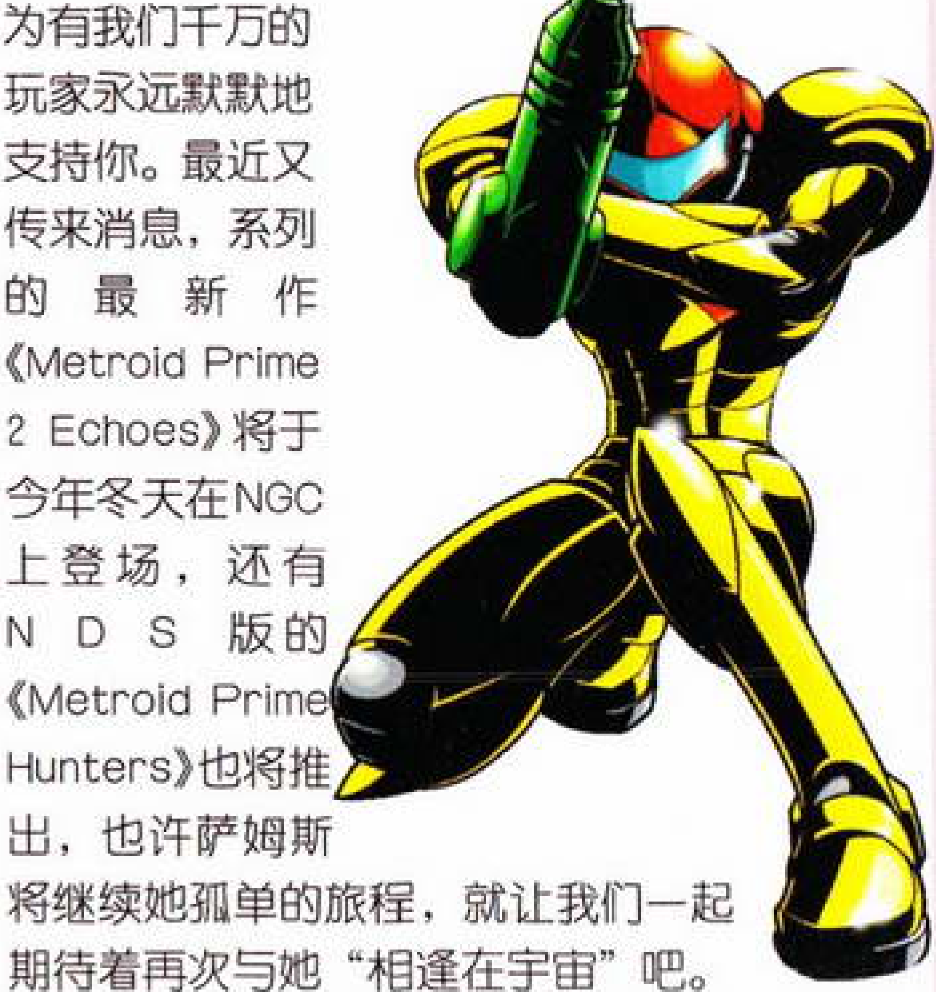
100%道具收集是“《银河战士》系列”一贯的玩点，《融合》就让众玩家津津乐道，本次萨姆斯也同样没有让我们失望，都要充分掌握加速后再蓄力的技巧，而且有的获取方法比《融合》还要变态。《融合》里也是考验加速蓄力折返跑的，但基本只限定在一个房间，而且不会很刁难玩家。而本作却把加速蓄力的难度大大提高了，很多地方要用到好几个场景进行多次蓄力转换，难度相当大，稍有不慎即告前功尽弃。游戏也不再是单纯考验蓄力，还会考验蓄力跳跃和蓄力连续空间跳跃，而且还要用到新的球蓄力能力，想取齐100个道具不折腾个百八十回是不太可能的，任天堂的手段太毒辣了。（笑）

本作的另一大特点就是匪夷所思的另类玩法，游戏进行的路线不像以前是完全固定死的，没有必要是先取某个道具再后取某个道具，或者先打某个BOSS再后打某个BOSS。充分利用球炸弹的连跳能力可以先于Kraid之前干掉Ridley，或者不取加速、旋转攻击等能力通关，使得“《银河战士》系列”的FANS们也可以享受到如《恶魔城》一样不走寻常路的另类乐趣。而任天堂的高明之处在于这些“另类”并不是靠游戏的BUG实现的，完全是有意的设计，在《银河战士》中绝对不会有被困住的情况出现，你总能够运用当前的能力找到破解的办法。这话说起来容易但做起来可就难了，在游戏中仔细地看看版面的设计就可以看出制作者在这方面花了相当多的心思。比如取得旋转攻击的地方，一般来说是在打完Ridley后使用球蓄力冲上来获取，但细心一些就会发现可以用导弹炸出一条窄道，用球炸弹跳上去这样就可以超前获得无敌的旋转攻击了。另外在NOFIAR地图的最右方有一条隐藏的垂直方向通道，如果在地图的最右上角冻住敌人垫脚，再使用球炸弹、登墙跳等技巧下到最底层就可以实现先打Ridley再打Kraid的反常剧情。

游戏的最后一个增值点就是附带的1986年版始祖FC《银河战士》，绝对是“100%移植”（笑，相比来看《ZERO MISSION》就是1000%移植了），就连那个超强的“JUSTIN BAILEY”密码也可以用。此游戏难度可是不小，没有记录点、地图，而且操作不便，能够把这个版《银河战士》打穿的人绝对是“真·达人”（PS：感觉这个似乎和“《FAMICOM MINI》系列”是一样的，就是个官方FC模拟器……）。

要说本作的缺点嘛，大概就是和《融合》比起来难度有些降低，紧张的气氛不是很足，没有那种被SA-X追杀的压迫感。BOSS过少也是本作的缺点之一，仔细数一数好像只有五六个BOSS，而且都不是很强，打起来很不过瘾，尤其是著名的Ridley，本以为会同《融合》中的Ridley-X、《Prime》里的Meta Ridley一样强悍，攒足了劲准备大战一场，没想到导弹才费了一半就把它给消灭了，真是历代最弱。还有就是某些图片实在是太欧美化了，原本妩媚动人的萨姆斯变成了一个彻底的欧美大嘴女，完全不符合我们东方人的审美观点。不过话说回来，本作毕竟是对FC版的重制，达到这样的程度我们还有什么不满足的？

好了，这次《零点任务》的完美Remake令我们《银河战士》迷们又与萨姆斯共同经历了一次奇异的冒险，真希望任天堂能再做做善事，在不远的将来把二代和三代也搬到GBA上。行文至此忽然想起了刘若英的一首歌：“我想我会一直孤单，永永远远都孤单；我想我会一直孤单，就这样孤单一辈子……”这首略带伤感的歌曲用在萨姆斯身上真是太合适了，从来都是一个人的冒险，孤高的战士。不过，你不应该感到孤单的，因为有我们千万的玩家永远默默地支持你。最近又传来消息，系列的最新作《Metroid Prime 2 Echoes》将于今年冬天在NGC上登场，还有NDS版的《Metroid Prime Hunters》也将推出，也许萨姆斯将继续她孤单的旅程，就让我们一起期待着再次与她“相逢在宇宙”吧。





文：朦月夜

你这个村庄大概已经从地图上消失了，
外面的人应该不知道这里才对，
从什么时候开始的呢？
又要，持续到什么时候为止……

阳光透进窗户，新的一天从早上6点准时开始。吃过早饭，看完天气预报，出门。抱狗，喂鸡，刷马，把牛羊推出小屋放牧。小精灵陆续来了，二话不说开始帮忙干活，收获浇水一片繁忙。放眼望去，这怎么看都是一个祥和的牧场，乖巧的小狗跑来跑去摇尾巴逗精灵们开心，牛和羊在栅栏里悠闲的吃草，精灵们劳作完毕开始吹奏和谐的曲子……

很祥和，谁人看起来也应该如此。

我苦笑，走出牧场，来到温泉。

“你来了啊！”微笑着跟我打招呼的，是琳，村里的村民之一，与我同年。每天早上8点到10点是她来温泉散步的时间，8点来，10点归，比大笨钟还精确准时。

其实，说是散步，不过就是在温泉旁边走来走去，站着发呆罢了。让常人觉得奇怪的，不只如此。无论我怎么试着跟她对话，她永远用一句话来回答我：“你来了啊！”……用一样的微笑。

她疯了么，不是的，我清楚，一声叹息，默默地煮好一个温泉蛋，默默递到她手上，不等她带着永远不变的微笑说完我熟悉得不能再熟悉的感谢的话语，我转身跑走，她也不留我，当然不可能留我。只是继续呆呆地在温泉旁走来走去，“散步”。

一瞬间好想哭，可是，却哭不出。

跑过大街，镇里的其他人对我视而不见，各做各的事情，只有和他们主动攀谈，他们才会和我说话，和琳一样的微笑，说一样固定的话，于固定的时间活动于固定的地点，呆呆地站着坐着走着。

外人看起来祥和的小镇，对我来说已经是极为沉闷的地狱，感觉这里早已经不是一个有人气的地方了，时间也似乎静止不动。感觉这样的压抑已经持续了好几年，而我的样貌却一直没有什么变化，镇上的人亦如此，孩子不再长大，老人脸上再也没有新添皱纹。表情也永远一样，微笑着，让人毛骨悚然。



能够“自由”活动的，只有我一个人。

只有我，可以去想去的地方，在任意的时间去任意的地方，但却不能从这里逃脱，根本没有出去的路，码头的船根本只是摆设，只能在后山山顶，默默注视着依稀可见的外面的村庄。

可是，我是不可以逃走的。

回到温泉，琳早已经走了，回她的旅店做永远没有用的“打扫”，呵，何时看过她拿过扫帚。鼻子一酸，想大哭，想大叫。

为什么只有我自由，为什么我不干脆和村民们一起过行尸走肉的日子，为什么……

把一块石头狠狠砸进瀑布，女神出现，哀伤地望了我一眼，继而消失。

我知道她为什么哀伤。

其实我什么都知道，为什么这里变成这样，为什么我除外。

因为我，就是造成这一切异样的罪魁祸首。

以前，这里只是个普通得不能再普通的小镇。

那是真正的其乐融融，女孩子们喜欢聚在温泉旁边听老人讲温泉女神的神奇传说，多特爱在树下静静地看医学的书，里克和凯总是打架，克里夫在中间手忙脚乱地调停。末了，格雷和我带领男孩子们拿着小铁铲去矿洞探险……到了晚上，琳坐在她老爸的肩上笑呵呵地回旅店；艾莉总要摘两朵花回去，一朵插在家，一朵偷偷送给多特；凯会邀请帕布利去他家吃她最爱的炒鸡蛋，不过每次都会被她罗嗦的老哥拒绝；卡莲则和里克去看看他们一起养的小鸡……男人们这个时候也开始在旅店的聚会了，吃小菜喝着酒，唱着，喧哗着，对他们而言每天都是节日。

节日，对呢，这个镇的节日也很多，各种有



趣的活动和比赛，把大家的心紧紧地连在一起。帕布利的母亲身体孱弱，但是却屡屡在料理比赛中获胜。年糕的好味道，让我从秋天就盼望新年的来临。赛马每年举办两次，这是村中最盛大的娱乐项目，平时严肃的家长这时候也准许我们买上几张马券碰碰运气，为了村长那里丰厚的奖品，我们使劲为骑手呐喊助威……

笑着闹着，快乐的成长着。直至那一天……

很平常的一天，我下到了泉之矿洞第255层。在累得几乎昏厥的情况下，误打误撞将锄头敲击到了矿壁的一边，墙壁坍塌，露出“女神的房间”。

尊贵的女神，高雅的女神的房间。

绿色的长发如丝般及地，如石膏一般白皙的肤色，眉毛犹如新月，眼睛闪烁着宝石般的光芒……传说中的女神就在我面前，此刻身着如宝石一样翠绿而透明的衣裙像慵懒的猫一样半躺在漂浮于空中的黑色沙发上，任由长长的裙摆在洁净的大理石地板上摩擦。她发出温柔的光，照亮了本来暗暗的矿洞，使之发出奇幻柔和的色彩。

我已经不知如何是好，惟有呆呆地站在原地不动。

她突然叹气，我惊慌失措，语无伦次地道歉，诚惶诚恐。

她俏皮的笑了，“唉唉，这面墙早就应该修补了啊。不是你的错。”两手托腮想了想，“这么说，进到我房间的，你是第一个人啊。为了奖励，实现你一个愿望好了。”

愿望？我顿时愣住。打扰了女神的休息，破坏了女神的闺房，还可以得到这么好的礼物，我上辈子修来了福分么。

“怎么样，有什么样的愿望让我来实现呢？”银铃般的声音打断我的思路。

有什么愿望呢？现在已经非常幸福的我，还有什么不满足……

还有什么不满足……大概就是隐隐缠绕在身边的不快乐。

快乐的背后，我看到很多悲伤。琳的母亲去世，她好容易才在大家的帮助下站了起来，虽然看起来坚强了许多，但也变得沉默了一些；艾利的奶奶也因为生病不能出门，万一什么时候发生了不幸……我不愿看到艾利痛哭的脸。还有里克父亲一去不归给他带来的不可抹去的阴影……我很讨厌这样的悲伤，让本来快乐的小镇有了丝不完整。

于是脱口而出，“我希望矿石镇，一直都保持现状不要改变。”

女神惊讶的看着我。“不改变？一直？那么，维持多久？总得有个期限的。”

“200年好了。”我未加深思。

“……不后悔？”

“不后悔。”

多么年少轻狂。

于是，出矿洞以后，矿石镇从此保持我印象中的“现状”，但每个人，已经没有自己的意识了。

以前，这里是有一些不快乐的矿石镇。

却让我们每一个人不断成长的矿石镇。

现在，这里没有了不快乐。

却是让我充满了悲伤。

可是已经没有人来安慰我了，直到200年以后，约定的那一天到来。

一直持续到那个时候为止。

于是，在这个看起来热闹的小镇，我一个人等待着。等我爱的人们到来，等待能真正快乐的那一天。等待朋友们，向我绽放出真挚的笑颜。



E3初体验



B...B...B...

喂，LIKY啊，什么事？

记得帮我留意
两大新掌机的
最新情况啊！！

OK!

看！

进去啦！！


小岛秀夫!!
马上合影!!
咔!!
看，那边的是中裕司!!
我也要合影!!
终于拿到了，
我圆满了……
Nintendo
哦!!
先别陶醉了，快过来，
有NDS的游戏演示。


等等，LIKY 不是说……
不如我们……
嘿……嘿……嘿……

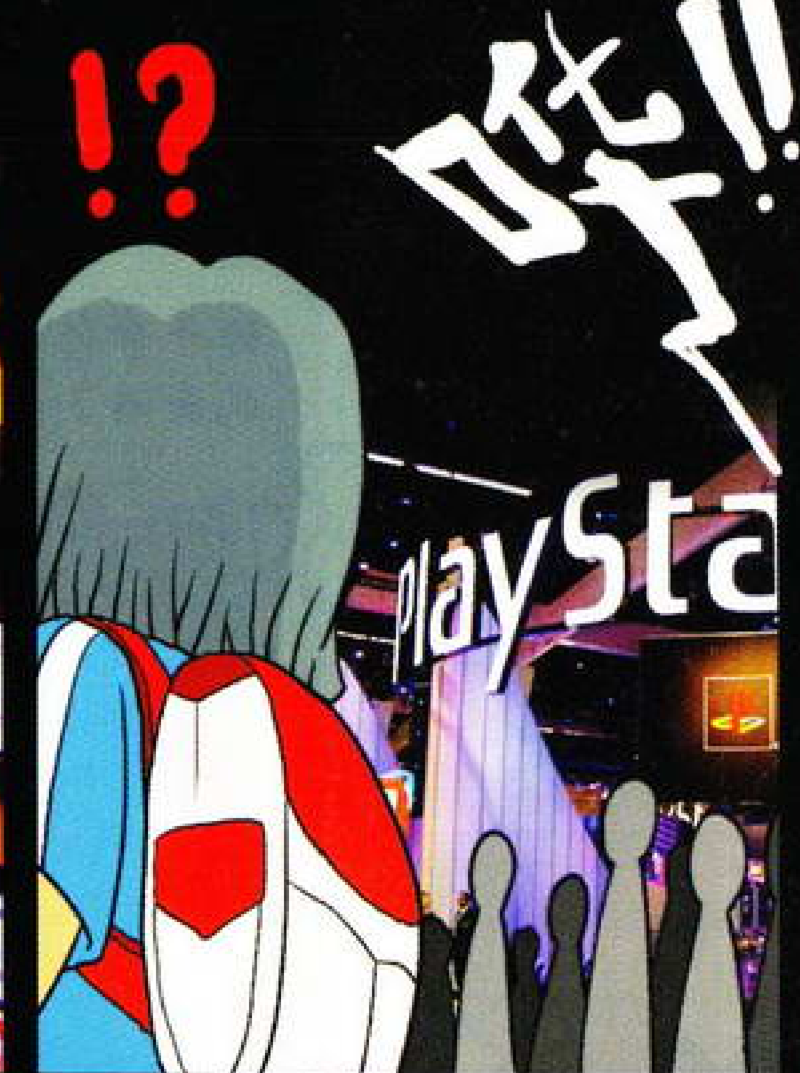

LIKY
呼叫…
赶快给 LIKY
打电话!!


喂？


我是 GOUKI 啊，想知道 NDS 的首发游戏有哪些吗？
想!!


咳咳，先别急嘛，我听说最近编辑部附近开了家高级餐厅，里面的东西挺好吃的，这……
居然敢趁火打劫，
回来你们就知道！
有你们好看的！！
没问题，我请客，我请客!!快告诉我 NDS 的事情吧。
怒之铁拳


RAINBOW SIX 3
Yeah!!
搞定!!


!?
咣!!
PlaySta

怎么啦???

PSP也在公布游戏阵容，好多PS和PS2的经典大作都在其中！！

潜龙谍影!!

真·三国无双！！

还展出了很多PSP的周边产品。

永恒传说！！

装甲核心！！



GBA日版游戏发售表

暑假期间会有很多游戏集中上市，当中不乏一些万众瞩目的大作和一些长期延期的作品。要想从众多作品中选出自己最喜欢的游戏，那么请一定好好看我们的发售表，把握好时间哦！

发售表阅读方法提示

本发售表按照月份进行分类，同月的游戏为一个区域。同一区域内分为若干栏以表示游戏不同的信息，从左到右依次为发售日、中文译名、日文原名、开发厂商和游戏类型。确定会在2004年推出但还没有确定具体发售时期的游戏被分配在“2004年年内”这一区域，“春”、“夏”等表示其发售的大致时间，而“？？”则表示具体月份和日期还没有完全确定。“发售日未定”区域内的游戏表示已经有开发计划，但是尚未正式公布细节的游戏。

2004年6月

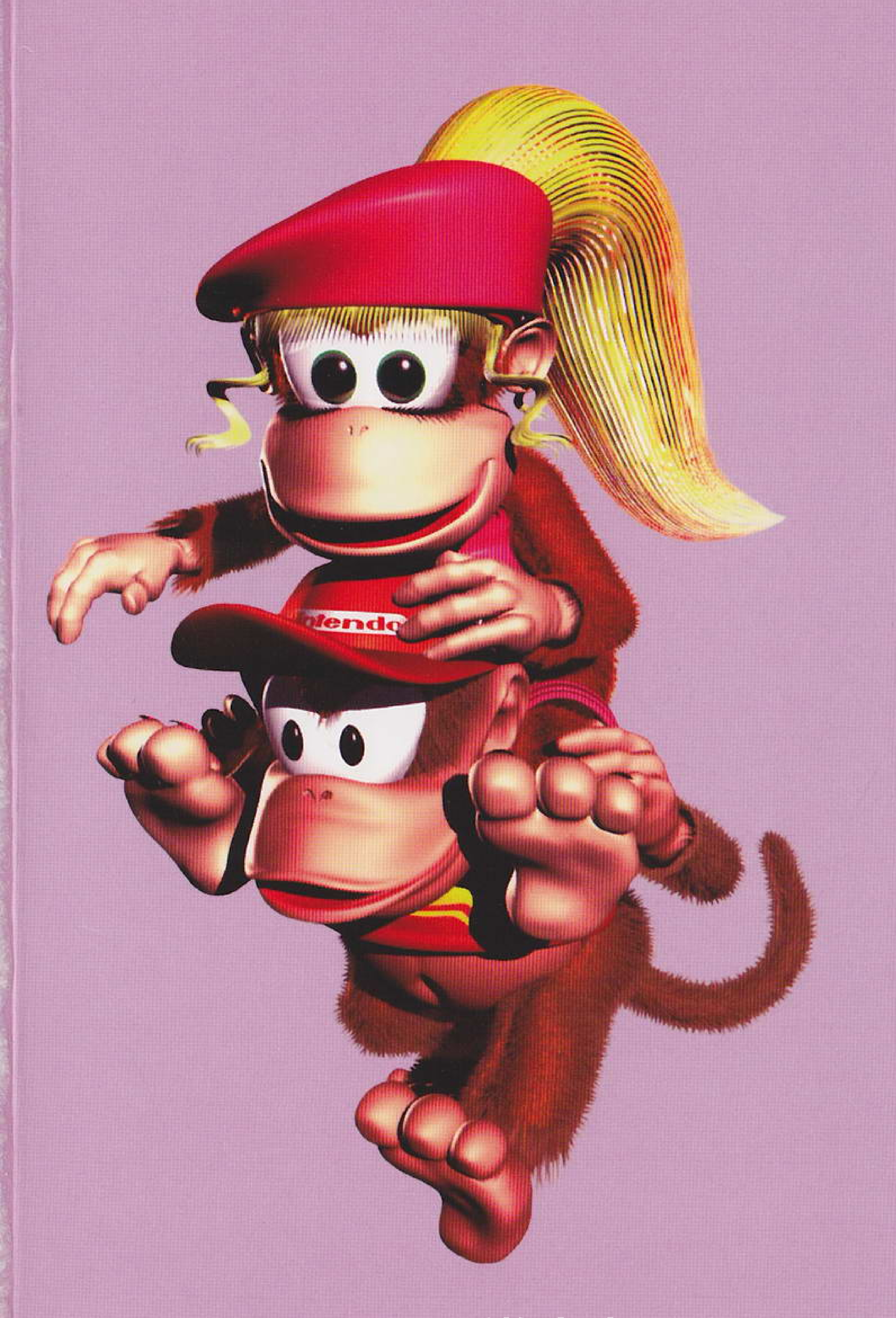
17	索尼克 ADVANCE3	ソニック アドバンス3	SEGA	ACT	4800日元
17	青蛙过河 古代文明之谜	フロッガー 古代文明のなぞ	Konami	ACT	4980日元
18	狗狗育成！酷狗帮	ワンコでくるりん！ワンクル	MTO	SLG	4800日元
24	勇者斗恶龙全明星 特鲁尼克的大冒险3 ADVANCE	ドラゴンクエストキャラクターズ トルネコの大冒险3 アドバンス	Square Enix	A・RPG	5980日元
24	BB弹珠	BBボール	Micott&Basara	不详	5800日元
26	哈里・波特和阿兹卡邦的囚徒	ハリー・ポッターとアズカバンの囚人	EA	RPG	4800日元

2004年7月

01	超级大金刚2	スーパードンキーコング2	Nintendo	ACT	4800日元
15	可爱火腿太郎 火热运动	とっとこハム太郎 ハムハムスポーツ	Nintendo	不详	售价未定
15	淘气小妖精米尔莫！ 梦之碎片	わがまま フェアリーミルモでポン！梦のカケラ	Konami	AVG	4800日元
15	最终幻想Ⅰ・Ⅱ ADVANCE	ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ アドバンス	Square Enix	RPG	5800日元
16	绝体绝命危险老爷子 痛～愤怒的处刑蓝调～	绝体绝命でんでゃらすじーさん 痛～怒りのおしおきブルース～	Kids Station	ETC	4800日元
22	学校怪谈 百妖箱的封印	学校の怪谈 百妖箱の封印	TDK CORE	AVG	不详
22	CROKET！4 邦克之森的守护神	コロッケ！4 バンクの森の守护神	Konami	ETC	4980日元
22	续・我们的太阳 太阳少年强哥	续・ボクらの太阳 太阳少年ジャンゴ	Konami	A・RPG	4800日元
22	火影忍者NARUTO 鸣人RPG 被继承的火的意志	NARUTO―ナルト― ナルトRPG 受けつがれし火の意志	Tomy	RPG	4800日元
22	钢之炼金术师 回忆的奏鸣曲	钢の炼金术师 想い出の奏鸣曲	Bandai	RPG	4800日元
22	合金弹头 ADVANCE	メタルスラッグアドバンス	SNK Playmore	STG	4800日元
23	龙珠Z 悟空的遗产Ⅱ 国际版	ドラゴンボールZ The Legacy Of Goku Ⅱ INTERNATIONAL	Bdandai	A・RPG	4800日元
29	力量职棒口袋版1・2	パワプロクンポケット1・2	Konami	SPG	3980日元
??	咸蛋超人警备队 怪兽来袭	ウルトラ警备队 モンスターアタック	Rocket Company	S・RPG	4800日元
??	金色的卡修！！ 魔界的书签	金色のガッシュベル！！魔界のブックマーク	Banpresto	不详	售价未定

2004年8月

05	光明力量 黑龙复活	シャイニングフォース 黒き龙の复活	SEGA	S・RPG	未定
05	B―传说！ 战斗弹珠战士 燃烧吧！弹珠魂！	B―传说！ バトルビーダマン 燃えろ！ビー魂！	Atlus	RPG	不详
06	洛克人EXE4.5 真实行动	ロックマンエグゼ リアルオペレーション	Capcom	ETC	未定
26	古惑狼 爆走！爆炸卡丁车	クラッシュ・バンディクー 爆走！ニトロカート	Konami	RAC	4800日元
？？	召唤之夜 铸剑物语2	サモンナイト クラフトソード物语2	Banpresto	A・RPG	4800日元



将抽奖进行到底！

《掌机王SP》第2辑

再送10台GBA SP

《掌机王SP》第1辑的中奖名单将在《掌机王SP》第2辑公布，谁是幸运女神眷顾的对象？谁会将SP收入囊中？或许就是你！



意想不到的精美赠品继续给你惊喜！



"口袋光环"再次带来震撼视觉享受！

《掌机王SP》VOL.2

精彩依旧 敬请期待

口袋光环光盘＋掌机王SP＋特别赠品 12元